

DVD 美版3DS发售游戏视频演示
掌机迷
POCKET GAMERS
2011年
4
月号
Vol.138
定价 12.8元
NEW
新版块
3DS/NGP专区
连载！
特色专题
日本地震对游戏业的影响
GBA十周年祭“周边”
PSP争议广告赏
2004-2010 NDS总回顾
本期访谈
欧洲总裁谈NGP
萌动论坛专访
本期攻略
超级街霸4连续技推荐
雷顿教授与奇迹的假面
纷争012最终幻想
特别策划
掌机次世代
Nintendo 3DS Sony NGP Apple iPhone Google Android Microsoft WP7
ISBN 978-7-88033-531-6
9 787880 335316



招聘信息

年 龄：23-30
性 别：不限
学 历：不限
工作性质：全职
工作年限：一年以上

1、精通日文（一级者优先）；
2、文笔流畅；
3、擅长某一个（类）游戏；
4、能进行攻略写作；
5、喜欢与人分享乐趣。

有意者将个人简历发到以下信箱：
pgmagazine@yeah.net

[掌机迷目录]

CONTENTS 4

2011 /April

专题 SPECIAL

攻略和游戏研究

固定栏目



光盘说明

3DS美版新作宣传视频欣赏



其他内容

・PSP软件ISO TOOL；PC软件PSP模拟器；NDS软件FC模拟器(包含若干经典游戏rom)

・汉化游戏：《口袋妖怪 黑白》《与AKB1/48与偶像恋爱的话》《蓝色玫瑰 妖精和青眼的战士》





本期封面：
疯狂兔子 时间旅行

■出版发行
中国中体音像出版中心
■文字编辑
掌机迷们
■版式设计
Ｍｉｉ，米线
■联系地址
北京市100096-025信箱
■邮政编码
100096
■Email
pgmagazine@yeah.net

—— 投稿方式 ——

网络投稿信箱：
pgmagazine@yeah.net
信件投稿地址：北京市100096-025信箱，
邮编100096，任意小编收

要求不得一稿多投，不得侵犯他人版权。凡向本刊投稿的文字和图片等稿件，本刊拥有各种使用权，拥有集结出书或制作光盘的权利。本刊向作者支付的稿费已经包括各种转载费，比如网络或其他媒体。如果两个月收不到稿件使用通知，请另行安排处理。如果有其他要求，请提前联系。

已经没有什么能阻止PSP了（在日本）

2010财年结束了，日本游戏市场，PS3打败了Wii，PSP打败了NDS。日本权威娱乐机构Enterbrain发布了统计报告。2010年的日本游戏市场规模上有缩小，无论是硬件还是软件，都比2009年下滑很多。



2010年度与2009年度日本游戏市场规模比较

时间	硬体	软体	合计
2010年度（注1）	1706亿8000万	3019亿2000万	4726亿
2009年度（注2）	2161亿8000万	3328亿9000万	5490亿7000万
与前一年度比值	79.0%	90.7%	86.1%

注1：统计时间为2010年3月29日～2011年3月27日，52周
注2：统计时间为2009年3月30日～2010年3月28日，52周

主机销量方面，PSP是2010年主机销量冠军，比NDS多卖10万多台。PSP和NDS的销量都超过250万，而三大家用机都没有超过150万。可见掌机在日本的受欢迎程度。另外3DS在日本的销量已经达到80万。家用机方面，PS3年销量超过了Wii，不过由于发售时间长，市场缩小等问题，整体的销量都不高。

2010年度各主机硬体销售台数

主机名称	2010年度销量	累计销量
NDS	252万3142台	3259万8870台
3DS	80万1423台	80万1423台
PSP	264万499台	1686万7853台
Wii	139万7498台	1153万4590台
PS3	140万7126台	634万1950台
Xbox360	19万5563台	144万8665台

游戏方面，《口袋妖怪 黑/白》卖出514万套，排销量榜冠军，紧随其后的《怪物猎人携带版3rd》销量为427万，位居亚军。从第三名的《Wii派对》开始，销量就明显下滑，只有100多万。再次证明如今掌机在日本是最流行的游戏机。

2010年度游戏销售套数前5名

名次	平台	游戏名称	发行商	发售日	2010年度销量
1	NDS	口袋妖怪 黑/白	POKEMON	2010年9月18日	514万9022套
2	PSP	怪物猎人携带版3rd	CAPCOM	2010年12月1日	437万2182套
3	Wii	Wii派对	任天堂	2010年7月8日	182万6857套
4	NDS	勇者斗恶龙怪兽篇Joker2	SQUARE ENIX	2010年4月28日	128万3423套
5	Wii	超级马里奥银河2	任天堂	2010年5月27日	95万6853套



已经没有什么能阻止头号任饭了

美版3DS定于3月28日发售，一个叫Isaiah “TriForce” Johnson的大哥从22号就到纽约Best Buy门口排队等首发了。这家店的土鳖保安没见过世面，还以为大哥是坏人，报警把他赶走。好在经过努力，大哥终于成为美版3DS首发第一人。按照“三角力量”大哥的说法，排在首位很重要，只有首发买老任的主机才能解除他的手臂上Power Glove的邪恶力量……买到主机后，他得到岩田聪的签名，并且合了影。看照片发现，2006年北美Wii首发排队第一人也是他。这才是爱啊！（照片中他左手戴的就是Power Glove，FC的另类游戏手柄）



日本地震对游戏业的影响是长远的

北京时间3月11日，日本东北部发生海啸和大地震，造成数万人伤亡和失踪。地震还没结束，位于日本福岛的核电站就出现了核泄漏。由于日本政府和东京电力的处理存在问题，核电站曾一度到达无法控制的地步，甚至传出必要时进行“封堆”（注1）处理。灾难期间电力和燃料的不足使日本的技术产业受到重创，许多工厂已经关闭，半导体产业的产量骤减。据称国际上一些芯片的价格已经上涨。游戏业方面，消息称索尼的芯片工厂遭到损失，并有几十万台神机被冲走。距离灾区较远的任天堂没什么事，发言人表示公司的运营基本正常，除了个别游戏的延期发售，欧美版3DS也没有受到影响。

在自然灾难面前，人类是渺小的。据美国一个宗教调查机构对1000个美国人的调查数据显示，56%的人相信自然灾害代表着神的存在；40%的人认为自然灾害是神在考验人类的信仰；38%的人认为自然灾害是一种神迹。另有29%的人相信自然灾害是对人类罪恶的惩罚。和宗教言论类似的是，2011年3月14日，日本政府大臣石原慎太郎接受采访时说：“日本人的特征就是私欲啊，有必要好好利用这次海啸洗涤一次。我认为这就是天谴”。这个舆论遭到媒体和日本民间舆论的痛批，翌日石原为措词不当公开谢罪。

（封堆：即封闭核反应堆，用水泥和沙土将核反应堆封闭，这个过程花费巨大，要动用数十万人员前仆后继工作，花费数百亿美元才能搞定，事后电厂周围几十公里将变成无人区，并且之后的维护也要花费巨资。）



GAMEFREAK不怕社交游戏

手机游戏和社交游戏发展迅猛，手机网游紧随其后快速发展，让传统掌机游戏厂商很被动。小公司一般转型困难，而且风险很大，稍有不慎就完蛋了。像EA、Capcom这种大型公司干脆顺应潮流，推出大量智能手机游戏，同样挣了个钵满盆满（比如Capcom一夜成名的《蓝精灵村庄（Smurfs' Village）》）。

面对轻松游戏大潮流，甚至逼得老牌大厂任天堂的老大岩田聪在3月的游戏开发者大会（GDC2011）上呼吁大家别做手机小游戏，搞掌机游戏才是王道。而任天堂怪物级游戏《口袋妖怪》的制作人增田顺一则表示没有压力：“我没有感到来自社交或手机游戏的压力。我认为制作电子游戏最重要的事是，使游戏能够让所有人接受，并且能够让玩家以安全可靠的心理进行游戏。举个例子，Facebook和MSN的主流用户是成年人，《口袋妖怪》的感觉就不一样，每个人都能没有恐惧的来玩口袋妖怪游戏。这也是我开发一款新游戏要考虑的事情。”

依靠优秀的游戏质量和数十年的文化沉积，传统游戏厂商并不惧怕智能手机游戏的崛起，但如何吸引更广泛的人群，使游戏业壮大，是这些传统游戏公司都要面对的事情。当然这个也最让他们头疼。



“PSP手机”Xperia Play即将发售

前段时间的台北游戏展，索尼展示了外号PSPhone的Android手机索爱Xperia Play（这么多名字，晕了吧，哈哈）。不过从消息泄漏到公开展示，这台外形酷似PSPgo的手机一直没有公布价格。CCAV曾报道说价格在2500元左右，低得没人信。而业界流传的价格是5800元。

索尼向来喜欢发售一些昂贵的硬件，比如神机，比如PSPgo。这次的PS手机Xperia Play到底多少钱呢？最近西班牙媒体称，索爱已经给他们的版本定了价，零售价高达649欧元，约合人民币6048元。对于一台只能玩PS游戏的Android手机，这个价位绝对不给力……而对于一台定于3月31日在英国上市，4月1日在西班牙上市的手机，都快发售了还不公布售价这点倒是很给力啊。







小知识：Xperia Play手机能玩什么？

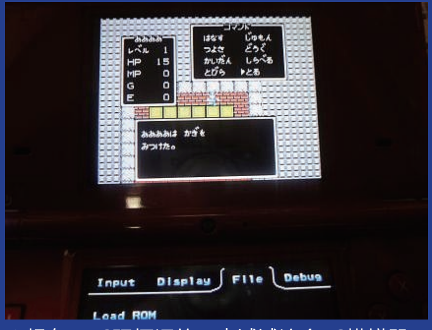
这台索爱手机能玩Android系统的游戏和索尼PS一代的游戏。手机中预装了6个游戏，分别是《李小龙（Bruce Lee Dragon Warriors）》《俄罗斯方块（Tetis）》《星际部队（Star Battalion）》《古惑狼（Crash Bandicoot）》《FIFA足球10（FIFA10）》《模拟人生3（The Sims3）》。目前还有其他50多款PS游戏可以通过索尼的PSS系统下载。

固定栏目◆不算新的新闻，道听途说的传闻，硬件破解等等。

FC模拟器nesDS EX/ORG v0.46a

作者最近更新很频繁，截稿前还在更新版本，很给力。这个模拟器最大的特色是对中文游戏的支持，目前可以很好的支持这些游戏：

三国志2-霸王的大陆（日）
吞食天地2诸葛孔明传（中）
天使之翼2（中）
重装机兵（中）
火焰纹章/外传（日）
热血全系列（英/日）
龙珠Z全系列（日）
封神榜



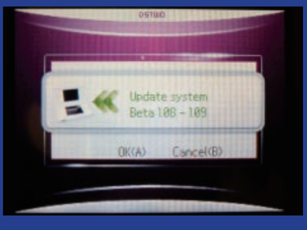
↑想在NDS玩怀旧的一直试试这个FC模拟器。模拟效果不错，设置功能也相当完善。

DSTWO烧录卡支持3DS内核更新

DSTWO烧录卡内核更新了对3DS的支持，并且在3月11日进行了升级。

使用方法：拷贝ds2update.dat和最新内核到TF卡根目录下，将DSTWO卡插入DS主机后进入DSTWO升级，完成后就可以在3DS上使用了。

需要注意，要根据自己的卡带版本语言下载对应的固件和内核。（中英文不通用）。

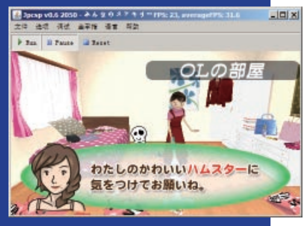


ISO TOOL v1.971 OFW版

一些游戏无法运行的时候，可以试试用ISO TOOL打补丁，一般就能玩了。目前比较常用到的是ME631补丁。

PSP模拟器JPCSP v0.6 r2050

PC上的PSP模拟器，效果已经越来越强，推荐大家试试。把ISO文件放到umdimages文件夹，选择Load UMD。



注：光盘中包含了上面提到的软件（除DSTWO内核）。其中FC模拟器包含了多款经典游戏。

传闻俱乐部

道听途说の掌机新闻！

2月25日-3月31日

有传闻说《怪物猎人》可能推出3DS版，据说本来要在《怪物猎人大会》上公布此消息，结果因为地震取消了。其实没什么不可能的，以前也出过Wii版嘛。

可靠指数：3 NPG定于2011年11月11日上市

3月11日出现的传闻，说是NGP在欧洲的上市时间是2011年11月11日。（好多11啊）消息据说来自欧洲第三方，他们说SCE给安排了游戏开发的最终截止日期，要求在夏末完成，为了给NGP秋季上市展开部署。其实11月11日这个数字有些类似PSP的上市时间12月12日，今年是2011年，所以2011年11月11日更有趣一些。SCE也曾表示NGP将在2011年上市，所以这个日期还算比较靠谱。目前有些国内游戏网站或论坛干脆把这个传闻当真，直接写NGP的上市时间是2011年11月11日了。



可靠指数：2 Xperia Play对Android游戏有优化

这个使用Android系统，能够运行PS一代游戏和Android游戏的手机名叫Xperia Play。在最近一次采访中索尼的Dave Hilton说Xperia Play手机运行Android游戏有强化效果，可以提高Android游戏的质量。“我们和谷歌和Android这个最好的手机游戏系统正在进行紧密合作，将会取得竞争的胜利。我们使用Havok游戏技术帮助Android游戏开发者提高画面效果，并且将在Xperia Play系统上得到强化，其他平台将看到我们这个优势。”由于是普通访谈的对话，并不是索尼官方的确认信息，就先当是忽悠吧。



可靠指数：4 第三个生日或推出家用机版



《第三个生日》的制作人田畑端说过，在PSP上开发不能像家用机一样使用双摇杆操作，所以把射击方式改成了锁定。最近的访谈中他又透露说，本作可能推出家用机版本。“假如最初我们的开发时间再多一些，我们可能就将本作从PSP上转移到家用机平台。我喜欢开发生存类型的射击操作的RPG游戏，玩家在这种游戏中更能体验到生存的压力，面对难以克服的危机，不得不战斗到底。”田畑端说道。为什么说有可能开发家用机版本呢？他说PSP的这部作品就想转移到家用机平台，这个系列的下一部作品肯定更想开发家用机版了吧？！

可靠指数：1 NPG零售价为2000元

3月初有消息称，索尼内部工作人员透露，NGP的定价是这样的：只有Wifi版本的机器售价在250-280美元之间（约合人民币1639元-1836元），3G版的售价在320-350美元之间（约合人民币2098元-2295元）。而且还说Wifi版先上市，3G版随后。定价暂且不议，这种上市策略就不太可信。

关注游戏业界？来听听他们的声音！

业内谈 Modern Talking ——他们有话要说

TALK 01

“我喜欢家用机游戏。我特别、特别、特别喜欢《战争机器》《使命召唤》《无主之地》——我爱这类游戏。不过你绝对需要双摇杆玩这类游戏才给力。NGP就是这样的机器。你用NGP玩上这类游戏绝对放不下手，坐在你的沙发里，或者在旅馆的房间里，即便任何没有大电视的地方。这是梦幻级的体验啊。”



——一直黑任天堂的Epic公司的副总裁Mark Rein说NGP特别TMD爽，他应该会买一个。

TALK 02

“我喜欢拿iPad和iPhone玩游戏，但是我很高兴一个掌机有真实的按键和双摇杆。”

——Epic公司的另一个大神Cliff Bleszinski也表态了。他也觉得真实的双摇杆比用屏幕模拟爽。Epic用虚幻引擎给iPhone开发了《无尽之剑》，也宣布支持NGP，提供NGP版虚幻引擎。貌似这之后他们就成了果粉和索饭双重身份，两边都支持。



TALK 03

“我将分出真正的独立游戏开发者和业余爱好者。我们完全支持独立游戏开发者。同时划清界限，不会和‘车库开发者’进行商业合作。以我们的观点来看，那不是我们追求的商业。”

——任天堂北美老大Reggie Fils-Aime表态了，任天堂不欢迎业余游戏开发者（所谓的车库开发者）。什么是业余游戏呢？明显是暗示目前大量瞎糊弄的手机游戏。



TALK 04

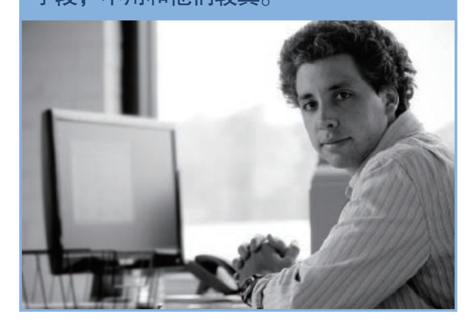
“为了推广第三方的游戏，这次我们可以帮他们做任何事。有一个很棒的东西，就是3DS的Spot Pass功能——它的用途是把游戏厂商的信息发送给玩家，不管这些玩家有没有这个游戏。玩家们可以获得更多的信息，然后当他们买了游戏，他们还可以一直获得附加的升级信息和其他什么内容。所以3DS是真正能让玩家和游戏厂商团结在一起的机器。”

——任天堂美国部分的资深总监Charlie Scibetta又说他们这次特别重视第三方。

TALK 05

“假如你看看简单游戏的市场价值对Epic公司主视角射击游戏的市场价值，你很容易看出《愤怒的小鸟》的价值。和临时玩家（casual Gamer）相比，传统玩家的数量太小了，都快成为传说。世界变化太快，《愤怒的小鸟》就是新时代的超级马里奥兄弟。我的孩子从来不玩NDS和PSP，他们通过智能手机和平板电脑能获得所有东西。当我旅行的时候，我特别喜欢在飞机上走来走去看人们用随身设备干什么。没有意外，几乎都是玩游戏。特别的，我看到很多人用iPhone和iPad玩《愤怒的小鸟》。不是一两个，是十到二十个。”

——Sourcebits公司副总裁Dan Gonzales狂捧Rovio公司（《愤怒的小鸟》的开发公司）的臭脚，顺便贬低NDS和PSP和传统游戏玩家。这是为什么呢？如果你关注手机游戏业，你会发现这些手机游戏开发商几乎不去讨论游戏质量，张口闭口只谈游戏下载量和下载排名。他们这样大肆宣传，使劲忽悠，都是为了获得风投和广告商的巨额赞助。这是营销手段，不用和他们较真。





TALK 06

“物资，营救工作，都很重要。在各种各样的支援之中，我们可以做的是（也是我们擅长的）通过娱乐给每个人勇气和精神。所以，我们尽力去做。”

——擅长开发核危机题材的Konami的天王巨星级游戏制作人小岛修夫在微博中的发言。他的意思是地震也上班。

TALK 07

“不是《胧村正》，但是我正开发的3DS游戏同样发挥了3DS的机能，具有超华丽的2D效果。”

——MMV公司的金沢十三男说他正在开发的3DS游戏不是《胧村正》，那会是什么呢？

TALK 08

“我们希望3DS主机从发售开始就能有广泛的用户群，因为我们给3DS提供了各种类型的游戏。我们历史性地给任天堂的新主机提供了首发游戏，有8个游戏在发售期间推出，并且后面有更多游戏。我们期待保持这个优势。”

——UBI公司的Jan Sanghera说他们保持了3DS首发游戏的优势，不过喜欢“模仿”的UBI，虽然首发了好几款游戏，但那几款游戏都不给力啊老大。希望你们别把《刺客信条3DS版》搞砸了吧。

TALK 09

“为什么通过3DS摄像头看电脑显示器上的AV电影，不是3D效果呢？”

——一个新迷小编的疑惑。

3DS扩展电池包

上市时间和价格

Nyko 3DS扩展电池包：2011年3月27日上市
价格：电池包19.99美元（约合人民币131元）
底座和电池包同捆版29.99美元（约合人民币197元）





3DS大概能玩4、5个小时，其实还可以，对其抱怨的玩家并不多。不过，如果你经常坐车出远门，或者在学校等充电不方便的地方，可能就嫌3DS的电量不够用了。Nyko公司推出的这个3DS扩展电池包可有效延长电量，据说一个电池包相当于两倍的3DS本身电量。图中还能看到一个Nyko牌子的充电底座。电池包的零售价格是19.99美元，充电底座和电池包同捆版本的价格是29.99美元。咱们先不管电池包能不能有两倍3DS的电量，只希望这玩意别太重，因为3DS本身已经不轻，如果这个太重，恐怕就影响了游戏体验。

《口袋妖怪打字DS》小键盘

上期新闻介绍了此物，定于4月21日发售的NDS游戏《口袋妖怪打字DS》需要使用这个键盘来玩。此键盘的大小是264×113×20毫米（长×宽×厚）。重量约为300克（包含2节3号干电池的重量），电池大约可使用1500个小时。键距是17毫米。游戏卡带中内置了蓝牙适配器，和蓝牙键盘配对使用玩游戏。有意思的是，任天堂老大岩田聪曾说此键盘可以用在iPhone和Android手机上。





上市时间和价格

《口袋妖怪打字DS》键盘：2011年4月21日发售
价格：5800日元（约合人民币470元）

PDP品牌3DS大量周边上市

PDP的另一个名字叫LLC……估计国内玩家没怎么听说过。他们这次伴随3DS上市，推出了一系列周边配件。整体来说都是很实用的产品，价格也不算坑爹，而且可以用在3DS/DSi/DSL上。

Pull&Go Folio包



一个主机包，可以放3DS主机、配件和游戏卡。目前推出了两种颜色，黑色和蓝色。除了放主机和一只单独的触笔，这个包有一个比较大的亮点是能放29张游戏卡。当然3DS的



包除了给3DS用，也可以给DSi和DSL用。

3DS多彩触笔



几支颜色不同的触笔放在一起卖，厂商说完美兼容3DS，显然是废话……同样可以用在DSi和DSL上。

上市时间和价格

Pull&Go Folio包：17.99美元（约合人民币118元）
3DS多彩触笔：9.99美元（约合人民币66元）
3DS车内充电器：9.99美元（约合人民币66元）
3DS屏幕擦和触笔套装：9.99美元（约合人民币66元）

3DS车内充电器



开车出去玩，如果带着3DS就需要买一个车内充电器了。PDP的这



个车充线长6英尺，厂商说支持任何汽车……同样可以用在DSL和DSi上。

3DS屏幕擦和触笔套装



厂商给产品起的名字是“Write & Protect Pack”，莫名其妙的感觉，其实就是4支触笔和两个屏幕擦布的套装。具体功能就不用介绍了吧。

Suono制造纯棉3DS包

日本品牌Suono这次也给3DS制作了收纳包。这个外型152×96×30毫米（长×宽×厚）的收纳包看似普通，其实亮点是使用100%的棉材料。简洁的设计可以正好放入3DS主机。这个包有4种颜色，不过价格实在不便宜。





上市时间和价格

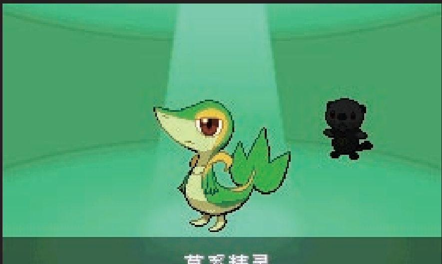
Suono制造纯棉3DS包：3月16日发售
价格：3980日元（约合人民币323元）

汉化生活

最新掌机游戏汉化情报，
讲述汉化者自己的故事
注：资料条内时间为汉化版发布日期

口袋妖怪 黑/白

●NDS ●2011年4月1日 ●ACG汉化组







——发布文——

口袋的汉化历来都是持久战，无论是破解的难度还是文本量的多少都很让人头疼，这次在多方的努力下总算没让玩家再等上一年，我甚感欣慰啊。另外这次是黑白双版本同时发布，而且每一个版本都有简体和繁体语言可供随时切换选择，另外繁体版我们这次特意请来了一位宝岛台湾的有爱玩家来测试指点，繁体版语言上基本向台湾的习惯靠拢，相信应该不会给台湾人民带来太多的不适。在此感谢这位有爱玩家——weaseltt。当然还有提供了口袋名词帮助的最后的真言，以及从头忙到尾的破解awa2004，这次亲自参与了翻译工作，大部分时间同时也在打酱油的河马同学，百忙之中还抽时间辛苦导图的EW,还有奋斗在第一线的HJNGS等众翻译，没有大家的努力就没有这个汉化的诞生，非常感谢。

与AKB1/48与偶像恋爱的话

●PSP ●2011年3月17日 ●ACG汉化组联合T.K.M.N字幕组



——发布文——

ACG：汉化的初衷是小日有一天说，一个有爱团队想要汉化AKB48的游戏，当时因为PSP的坑还有好些个没有填掉，所以当时也是先搁在一边了。然后最近这个项目终于开坑，TKMN也很给力，在很短的时间就完成了文本的翻译和润色，这次ACG汉化组基本只是打了个酱油，仅仅是负责了破解和后期的修正，大部分的工作还是TKMN完成的，鼓掌撒花～

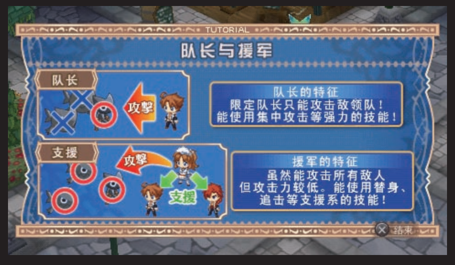
T.K.M.N：大家好，嘿嘿，我是萌大娘，很高兴这次能和ACG这样优秀的汉化组合作汉化这个属于AKB的游戏。因为TKMN一直是以翻视频为主，并没有进行过游戏的汉化，在破解技术上完全没有经验，所以在游戏还未正式发

售起，我就通过巴士论坛联系了汉化组，但由于那个时间ACG正在攻坚其他项目，所以一直未能开动此项目的汉化工作。后又过了一段时间，2月18日，巴士管理员Relax在QQ上联系上我，问我是否还有意汉化，也通过电话进行了很好的沟通后，两个汉化组正式开始合作关系，于2月18日中午我拿到了此游戏的汉化文本。TKMN由于一开始也准备了汉化工作，拿到文本后立即召集翻译汉化，两周时间就将大小超过6M的翻译文本交由ACG汉化组进行后期制作，然后通过我们亲爱的ACG汉化组的最后导入和测试，初步确定在今晚，也就是3月17日晚上发布此游戏的汉化版本，历时整整一个月的汉化工作终于快要告一段落。

蓝色玫瑰：妖精和青眼的战士

●PSP ●2011年3月14日 ●Play汉化组





——发布文——

WEFGOD：......

ω黑貓ω：本来还不知道有这游戏，只是对日本一的萌系人设很有爱，看到神哥放的测试图，就立刻去跳了。 11月接手的时候，以为至多一两个月足矣，跳了才发现这游戏各种蛋疼，加上汉化期间论坛挂了一时干劲全无等借口，所以拖到现在才发布。

因为这游戏文本很特殊，为了润色双主角线





截图超过2000张，截多了读卡会死机。杀人的心都有啊 ！最烦的是人物攻略问题，要跑完全人物得通关八遍......这里真的要感谢各位测试，尤其是被网上转载千遍的错误攻略误导（底下有特别说明），来回跑了5次的xdjxdj，为这游戏善后的RedDog，以及比我想象中亲切耐心风趣得多的神哥......不过折腾归折腾，还是搞完了，幸好这游戏文本量跟皇骑相比，只是沧海一粟。谢谢大家的专业精神~

光の季節：乱序的文本，让哥很蛋疼。怪物名YY得很带劲。

aa026423：蓝色玫瑰拖了好长时间了，终于要发布了，嘎啵~图11月就P好了，之后又经过来回几次修改，总算是不负重望，大家辛苦了......

sophia_w（迴憶初夢）：为人民服务！

RedDog：从猫姐那里拿到任务的时候，日本列岛的灾难正备受关注。从98年至今，陪伴着日本陷入经济泥沼的孩子们，渐渐成为了大家口中的宅一代。尽管，灾难是全人类的悲痛，但依然希望他们能够借此而鼓起勇气，走出自我囚禁的斗室，在恢复和发展中历练自我，成为一个不仅只精通游戏和漫画的社会化公民。

幻暝：咩哈哈，每次查词都查得我风中凌乱啊，外来语你敢不敢再蛋疼一点！PS.皇骑润色中......

龙P：辛苦了，辛苦了，我依旧发呆。

炎：我是老大！



"路飞一行人的冒险首次进入3D的世界！"

厂商：NBGI 类型：AAVG **3DS**



本作是将2008年的Wii游戏《海贼王 无限的航海 EP1》以及后来的续作EP2综合起来移植的作品。除了3D画面之外，还加入了新的角色和模式。

ONE PIECE UNLIMITED CRUISE SP

路飞的冒险在继续

新加入海军本部篇剧情

大量新角色悉数登场



也是可操作的角色 爱德华·纽盖特

Wii版没有收录的海军本部剧情在3DS版中得到补充，玩家将继续挑战新的强敌。

用3D的方式来体验令人激动的顶上决战



艾斯即将被公开处刑故事会如何发展

生存模式下的恶斗

各种场景都以3D来表现



女帝波雅·汉库克的猛攻



生存模式下将可以使用游戏中存在的所有可控角色，挑战生存回数和时间。

跟《超级街霸4》一样的倾斜视角将更有利于展现3D立体视的独特魅力。

即便不是海贼王粉丝也要一试的作品



生化危机雇佣兵3D

"在掌机上体验次时代的生存恐怖游戏"

厂商：Capcom　类型：ACT　3DS

在3DS公布初期就以惊艳的画面吸引了众多目光的《生化》系列最新作终于确定了发售日期。让我们安心等待这一大作的到来吧。

发售日确定！6月2日！



克莱尔（Claire Redfield）

克里斯的妹妹，虽然作为系列2代和《代号维罗妮卡》的女主角有很高人气，但是参战雇佣兵模式这还是第一次。她和哥哥一样擅长战斗，可以使用散弹枪、狙击枪等武器。

克里斯（Chris Redfield）

《生化危机》系列最早的男主角，现隶属于反生化武器威胁部队北美分布的成员。他能使用手枪、散弹枪等武器，近身则使用有力的拳头击倒敌人，是能力比较平均的角色。



本作并不是正统的《生化危机》续作，而是将从4代开始强化完善的“佣兵模式”单独拿出来制作的游戏。你要在规定的时间内生存下来，并竟可能多的有效率的杀敌获得分数。游戏结合了4代和5代中大受欢迎的人物和场景，其中还有首次登场佣兵模式的克莱尔。

持巨大铁斧的行刑人

每人都有特殊的攻击

克劳撒（Jack Krauser）

在4代中以敌方BOSS的形式登场，他使用的武器是特制的弓箭和大威力的火箭筒。另外在4代的雇佣兵模式中他还能变身发出大威力的必杀技，3DS版是否保留了这一设定暂时不明。

弓箭是克劳撒独有的装备

汉克（Hunk）

作为伞公司的特殊部队成员，他无论执行多么艰巨的任务，最后总能安全生还，被人成为“死神”。他武器知识丰富，近身格斗技能也很高，擅长瞬间扭断敌人脖子，一招制敌。

由佣兵模式发展而来！

最终幻想 零式

“纷繁复杂的概念有机结合在一起形成的FF”

厂商：Square Enix 类型：RPG PSP

作为“新的水晶故事”开发计划中以PSP为平台的这部作品，以魔法学校的学生反击邻国入侵开始，讲述史诗般宏大的故事。

跟水晶缔结契约

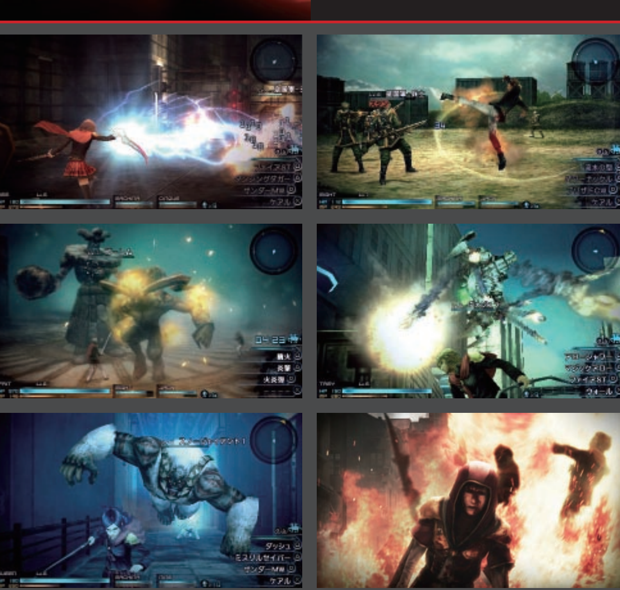
来自四个幻想地域的冲突

剑与魔法之间的致命对决

平凡与不平凡的真实探求

能力各异的角色让战斗充满乐趣

本作可操作的角色数量众多。12名来自以朱雀形象为徽章的魔法学校Peristerium的学生以及两名“另外的主角”，每人都有不同的武器，包括刀枪等冷兵器和手枪散弹枪等射击武器，还有卡片笛子等特殊武器。战斗系统修改自《最终幻想X-2》和《危机核心 最终幻想VII》，可以3人组队，并在战斗时随时切换控制的人。



掌上再现3D的海拉尔世界

塞尔达传说 时之笛3D

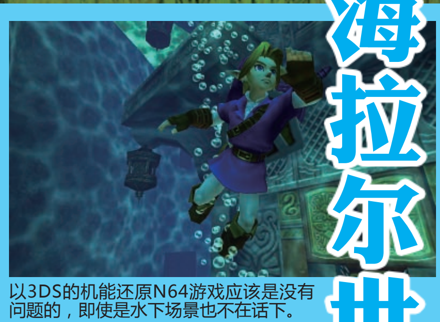
“游戏史上最高杰作准备以3D的形式惊艳复出”

厂商：Nintendo 类型：ARPG 3DS

任天堂首款针对核心层玩家推出的3DS大作。虽然是复刻，但《时之笛》和3D立体视组合的诱惑，将让多数任天堂迷们无法抵御。



3D的表现力将让你看到更有感觉的海拉尔世界，而且画面十分流畅。



以3DS的机能还原N64游戏应该是没有问题的，即使是水下场景也不在话下。



本作还将包含“里时之笛”，迷宫中的很多要素都有变化，游戏的难易度会增加不少。

游戏将利用内置的陀螺仪来感应主机位置的变化，从而让游戏中的视角跟着改变。

NEW GAME CROSS REVIEW

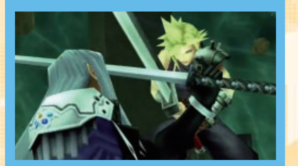
Pocket Gamers

掌机迷编辑

近期游戏点评

最终幻想 纷争2

（DISSIDIA duodecim FINAL FANTASY）



PSP ●SquareEnix ●2011.3.3 ●ACT ●1-2人

最终幻想4完全版

（Final Fantasy IV: The Complete Collection）



PSP ●SquareEnix ●2011.3.24 ●RPG ●1人

硬 核



本月PSP上有两个FF游戏，FF粉丝高兴了吧。NDS比较悲惨，最近《怪物传说》和《力量高尔夫》都出了，后面基本就已经没有什么值得期待的新作了。大家赶紧攒钱买3DS吧。

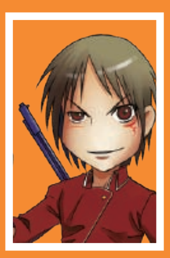
最终幻想 纷争2：8

看似简单的操作，细琢磨起来还是很多可玩味的，比那些动画改编的大乱斗类游戏要精明复杂很多。保留了前作的人物但是却无法继承前作的装备道具等等要素，这一点不可原谅，逼着人重打啊。新角色不错，老的经典人物，新的Lighting都是很受欢迎。SE游戏的画面一如既往的华丽，只是Tifa的胸部造型有点过了。

最终幻想4完全版：7

感觉SE现在是在想方设法榨取FF系列最老的几部作品的资源，这个《最终幻想4》已经被复刻10次了。不过这一次还加入了正篇后面的两个故事，可以从主菜单直接选择进入。对于从那个时代过来且还没有玩腻FF4的人来说，本作是真正完全的集合。但对于习惯了如今3D画面加稀奇古怪系统的RPG的人来说，还是算了吧。

平射炮



以前看过浪客剑心，所以最近玩了玩PSP版，说实话游戏做的不怎么样，不过也就是随便玩玩。后面还有不少期待的PSP游戏，繁忙之中找点熟悉的游戏打发时间也不错。

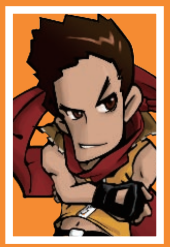
最终幻想 纷争2：8

这一次所有单机版FF的主角全部登场了。还有援护专用的艾莉丝，4代的龙骑士该隐等等都是人气特别高的角色。看着这些个角色对战，使出各具特色的招式，对于《最终幻想》饭来说已经是足够了吧。剧情相对较短，将重点放到对战上吧。平时多是以RPG的形式操作这些角色，现在以动作游戏的形式来玩感觉爽啊。

最终幻想4完全版：8

看CG时想起了NDS上《心灵传说》的CG版本，天野大师人设的独特幻想风格完全没有了。好在正式游戏时回归了最原始的2D形式。这次PSP版无疑是所有2D版本中最漂亮的一作，点阵风格画面十分细腻。游戏本篇的难度好像很低，加上自动战斗的系统，感觉都不用什么脑子了。

剑 纹



对御姐玫瑰比较失望，原作的素质就很一般其实没什么，比较反感移植到掌机后继续降低素质，这点让人不满。即便没有提高，保持本来就很一般的素质难道很难吗？

最终幻想 纷争2：7

在一代的基础上进行强化，登场人物众多，又是FF经典人物，画面异常华丽，两种操作模式有不同的乐趣，道具收集等内容很多，各方面都比较饱满，甚至让人感觉这个系列的发展都是个问题，以后该增加些什么。同时，缺点也很严重，基本上把主线的前一部分打通了之后，紧接着就全部是前作的剧情，玩过一代的话会感觉很郁闷。

最终幻想4完全版：7

SE不停地榨取经典FF作品的剩余价值，据说FF4是集大成的一作，包含了前3代的各种优点，所以是很优秀的一作，具有复刻的价值。而这次的PSP版号称完全版，也就是增加了两个故事。游戏的画面，音效等方面都进行了强化，不过并没有像NDS的FF3一样，使用3D画面进行复刻。当然，按照现在这个发展趋势，3D版FF4也许并不遥远。

御姐玫瑰特别版
（お姉チャンバラ Special）



PSP ●D3P ●2011.3.24 ●ACT ●1人

御姐砍僵尸游戏，之前曾推出过很多家用机版本，这次移植到PSP上虽然美其名曰Special，但各方面有所缩水。虽然家用机版游戏画面并不太好，但PSP更差，几个性感大御姐主角的3D建模还可以，但僵尸和各种怪物的造型很粗糙，画面颗粒感也很严重，尤其是视角几乎无法忍受。另外，动作和手感也不理想。

游戏系统简单明了，一改家用机版自由的故事模式，PSP版变成怪物猎人似的接任务刷道具模式，而且也分为推进故事发展的关键任务和随便打着玩的自由任务。这个系列的卖点是让玩家控制性感甚至穿着有些出格的御姐，核心玩法是Cool Combo系统，按照一定的时间按攻击键可以形成连续闪光的强力招式。不过PSP版把之前的优点都削弱了。

勉强给个及格分是因为对这个系列还算有爱。之前的家用机版褒贬不一，其实就是优点和缺点都非常明显。优点是有一大波美女可以用，难度较高，高手向的Cool Combo系统，武器和换装让人YY。缺点是动作僵硬，玩法单调，画面不给力。遗憾的是PSP版画面缩水加上视角问题，最核心的Cool Combo发出的闪光画面已经看不清了。

怪物传说
（Monster Tale）



NDS ●Majesco ●2011.3.22 ●ACT ●1人

欧美人在NDS上做动作游戏时特别喜欢用《银河战士》和《恶魔城》的那种模式，本作同样。你控制人物一点点探索地图，获得新能力后继续更深的探索。而怪物要素的加入让游戏有了自己的特色。除了要培养它，你还要利用它的各种能力来解谜，很有趣的想法。游戏面向的玩家年龄偏低，无论是画面风格还是难度都说明了这一点。

游戏采用经典的探索地图式的动作游戏做法，画面又很像是《洛克人》。玩起来游戏还是以解谜为主，对大家操作水平的要求相对不高。小怪物Chomp十分可爱，能力的进化也很丰富，光是培养它就很有意思。还有游戏对双屏的应用思路很广，正常游戏时下屏是个独立的宠物空间，但又能与上屏的游戏场景互动。

内容很丰富，包括各种不同的场景和机关，多种怪物升级分支，主角能力和武器的升级等等。而主角和怪物的能力直接关系到场景中的机关，完全参考了《银河战士》的系统，细节上又有所发展。虽然内容很多，但难度不高，游戏一直给出指引告诉玩家下一步的位置。本作足够好玩，并且手感还不错，是NDS末期的一款好游戏。

数码宝贝故事 超合体大战 红版/蓝版
（デジモンストーリー超クロスウォーズレッド/ブルー）



NDS ●NBGI ●2011.3.22 ●RPG ●1-2人

除了坚持走2D路线，这部作品跟之前的系列作品有很大的不同。最重要的改变应该是把数码宝贝的进化系统改成了合体系统。制作者大概是想跟《口袋妖怪》之类的游戏有更大的区别，做出自己的特色。但一下子把好几代的传统废除确实不太明智。另外这个系列是先有游戏后有动画，现在这部作品却是反过来跟着动画版走。

采用动画版的主角作为主角，让人感觉这是动画改编的游戏，而非正统的《数码宝贝故事》续作。合体系统有点意思，因此取消掉进化有点可惜但也带来了新的玩法。只是不明白为什么很多其他的要素也被取消了，比如菜单存档、使用触控笔拖动查看地图等等。希望下一部作品NBGI能够真正用心。

虽然打着数码宝贝的牌子，并且同样双版本推出，不过本系列一直不温不火。大概是前几作的质量较差，在玩家中的口碑并不太好。然后伴随动画放映，新作的质量慢慢有所提高。新作除了故事和新兽等方面与时俱进，战斗系统、数码融合和一些细节方面有所调整，喜欢动画的可以试试。

三国志9强化

（三国志IX with パワーアップキット）



PSP ●Tecmo Koei ●2011.3.10 ●RPG ●1人

7

《三国志9》将内政和战斗的地图显示都放到了一起，整体使用一个大地图来表示。PC版或者家用机版这么做很好，但是PSP的屏幕很小，并不适合这种大地图，移动起来不是很舒服。界面设计也有改动，很多使用的信息都没有显示。自带的修改系统很有用，跟金手指一样，影不影响游戏的乐趣就看你怎么使用了。

7

9代突出以君主为主的玩法，在大地图上同时进行政治和军事的操作。战斗是半即时性质，也有阵型、兵器、兵法等要素。虽然如此但战斗还是有很高的运气成分。游戏剧本很多，史实、虚构，还有刘备、曹操和孙权的专用剧本。本作缺点很多，但在掌机上的《三国志》系列来说应该是比较优秀的了。

8

被很多玩家推崇为系列最好的一作，这次移植到PSP上素质还不错。游戏的原版是PS2版，而本作加强了研究部分，可以提升武将的武力、智力和特殊技能等方面，加强了游戏的深度。新增了"决战称霸模式"，玩法是短时间内完成特定的条件，明显是为掌机随时随地玩游戏的特性而量身设计的新系统。

浪客剑心 再闪

（るろうに剣心 再閃）



PSP ●NBGI ●2011.3.10 ●FTG ●1–2人

6

定义为格斗游戏，其实依然只是一款动漫改编的动作游戏而已。X键跳跃，一开始只能选择几个人，放大招时插入的大段动画，没有平衡性可言的系统……这些都是最好的证明。对于原作饭来说，还是可以玩一下，但是打完几个感兴趣的角色后估计就没有动力了。另外故事模式中途不能存档，这一点也很不爽。

6

无法理解为什么要让X键来控制跳跃，这是格斗游戏吗？一发大招就是很长一段固定的动画，制作人明显是在以做动画片的形式来做游戏，只给"观众"看，不考虑"玩"家的心情。就算是剑心原作的死忠也不能总看这些重复的东西吧。游戏开始只有剑心、左之助和　藤选择，剩下的全都要慢慢打出来，典型的拖延时间做法。

5

浪客剑心是一款比较老的动漫作品了，如今推出一款水平不高的格斗游戏，可以说晚节不保啊。本作系统很复古，除了挫招之外，没有其他格斗系统可言。画面使用了粗糙丑陋的3D卡通渲染，这种画面技术做恐怖游戏可能不错。格斗游戏注重的手感方面，本作也是发扬了复古传统，还原了十几年前某些游戏出招缓慢的风格。一点爽快感也没有。

妖精的尾巴2

（フェアリーテイルポータブルギルド2）



PSP ●KONAMI ●2011.3.10 ●ACT ●1–4人

6

游戏画面简陋单调，人物和各种物体的边缘充满了锯齿。人物动作依然很笨重的感觉，加入昼夜变化算是一个小小的进步，但战斗时整体感觉跟前作没什么区别。新的自建人物系统有一定的代入感。KONAMI跟风做4人联机的动作游戏，说到底还是动漫改编游戏的那种素质。如果能下功夫做成RPG、AVG之类的说不定更讨好原作饭。

5

游戏画面非常简陋，貌似比一代还差？记不清了。试玩一个小时感觉非常无力，记得一代还可以啊？还是不能肯定……本作的流程进展方式也很无聊，模仿怪物猎人接任务的方式，穿插一些情节，动作极生硬，打法更不值一提，完成任务后回到营地买装备换衣服，一切为了游戏而游戏，找不到好玩的地方。可以说是纯粉丝向的游戏。

5

最夸张的是人物和场景比例很不协调，比如营地中的桌子都快比人高了……难道动漫原著中就这样？个人认为不可能。模仿怪物猎人接任务的方式，增加了魔法系统，怪物的HP也直接显示在屏幕上。不过显然开发商没有开发ACT游戏的实力，动作生硬别扭，操作和视角一塌糊涂，所以做出来的游戏让人很无语。



2011年2月-2010年3月

从本期开始，新作联播栏目开始增加3DS游戏的比重。因为，如果咱们只是做3DS攻略，而不详细讲解这些3DS游戏是什么意思，看新迷的朋友们可能搞不清游戏到底如何，所以咱们多聊聊3DS游戏的感受对大家选购游戏也是个参考。当然这个栏目也欢迎各位投稿，对近期新游戏——当然也是我们没有做的，进行点评，要求是文字流畅有个性，欢迎大家来稿。投稿方式见目录页。

游戏名称和发售时间	
超级街头霸王IV 3D版	2011年2月26日
雷顿教授与奇迹的假面	2011年2月26日
实况力量高尔夫	2010年3月17日

超级街头霸王IV 3D版

内容丰富并且能完全展示3DS特性的格斗作。

推荐度：★★★★☆

3DS

虽然第一批3DS游戏中最受欢迎的是雷顿和鲁克的冒险故事，但最能展现3DS机能的还是《超级街霸4》（下简称SSFIV）。精美的画面、对3D立体视的巧妙展示、全世界范围的无线联机以及擦肩系统的运用，无一不体现出了CAPCOM的用心。话说回来，SSFIV是个正统、严谨的格斗游戏。想要体验到这类游戏全部乐趣，就是需要摇杆——专为这类游戏设计的控制器。3DS无论滑杆还是十字键，都相差太远了。

也许是我先入为主的认为必须要用摇杆玩格斗游戏才有意义，带着这种情绪评价这游戏会有失偏颇，所以先来说说跟操作无关的东西。画面是游戏给人的第一印象，CAPCOM的当家游戏引擎MT Framework确实不同凡响，其跟3DS的兼容性也相当好。大家肯定已经看过了3DS上几款《生化》作品的画面，绝对是目前3DS的顶级画面。SSFIV同样如此，除了场地背景由动态改成静



态，格斗人物的质量是一点没缩水。有人专门跟家用机版本比过，两者几乎一模一样。普通模式下3D化的画面可能还不够震撼，所以CAPCOM还专门制作了3D视角，这个视角下两人之间的距离感就非常明显了。当然这个模式下更加难以判断和操作……对不起，我又先入为主了。

触摸屏出招有优势，也有局限性！

有些人可能就是玩个简单爽快，触摸屏直接出招的设定最适合不过了，只是这样会对游戏的平衡性带来一定的影响。我在联机对战的时候碰到一个对手使用古烈，快速出招使得他根本不用蓄力就能使出古烈那仅有的两种必杀技，也是相当实用的必杀技。结果一局下来我很难近身。另外



一局对战结束后，只要双方愿意，可以选择继续对战。家用机版本有意阻止了这样的情况是为了防止两个人刷分，不过3DS版没有什么联机排行榜，谁愿意刷分就去刷好了。

说到底3DS版的SSFIV是很好的游戏，除了操作方面你不能用街机版和家用机版的眼光去看



待。要说我最真实的感受就是稍复杂一点的连招都很难发出来，使用触摸屏辅助的话又有太多的局限性。所以朋友之间随便打打很不错，想上网对战练成高手就很麻烦了。谁知道呢，也许真的有人能用3DS版练出街机的水准。 文/硬核

雷顿教授与奇迹的假面

雷顿在3DS上的精彩演出开始了！

推荐度：★★★★☆ 3DS

先说一句，LEVEL5绝对是个奸商……雷顿系列是在DS机上诞生的，出完了旧三部曲之后，在玩家们的强烈呼吁下又开始弄了新三部曲。不过新三步曲中第一作《雷顿教授与魔神之笛》的水准真是不敢恭维，这是为什么呢？口袋表示非常不解，但玩过3DS版的本作之后才恍然大悟——原来《魔神之笛》根本就是在应付玩家，当时LEVEL5已经把全部精力投入到3DS游戏的开发中去了，而稍微下了点工夫的本作竟然会如此优秀！政治课上曾经学过“生产力决定生产关系”，那么“游戏机的硬件也能决定游戏的性能”，这是一条不变的真理，相信不会有哪个脑残的公司会在如此强大的平台上作出8位机样式的游戏啊。 最值得赞叹的就是游戏本身的SIZE了……如果说《魔神之笛》是B罩杯的萝莉，那么本作绝对堪称是G罩杯的御姐……咳



咳，说歪了……由于3DS的ROM容量变得很大，所以很多玩家都认为游戏只是从画面和音效等方面进行了大幅度的提高而已，包括口袋本人起初也是这样认为的，可玩穿这游戏的一周目竟然耗费了15小时（还没算上解谜的时间）。流程如此之长的AVG还是第一次看到，除了传统的解谜之外，本作里还囊括了纵版赛车、3D推箱子、3D淘金者、塑料鸭子等游戏方式，再加上杂七杂八的收集品，估计可以玩上整整一个月吧？看看这卡带的价格是有点小贵，可一分钱一分货啊，买这样一款游戏来玩还是值得的。 另外不得不提一下传说中的裸眼3D效果……那真是太棒了啊！曾经有玩家问：“口袋姐，你不是晕3D吗？”口袋回答：“对，你说得对极了，正因为我晕3D，所以3D效果越逼真，我晕得越厉害——打开3D效果不超过30秒，我就快吐了，所以这裸眼3D效果绝对棒！”（主编大人：赶紧把3D开关拉回来，别再做无谓的挣扎了，要知道你手上那台3DS可是杂志社的公有财产，你要是敢吐在游戏机上面，我就让硬核把浸泡香烟过滤嘴的水偷偷倒进你的昆布茶里去）嘛……好吧，说是裸眼3D，其实平面游戏打开这个效果之后，就会变成“分层”的效果，也就





是远处背景有了“深度”的概念，而角色立绘在近处也会有边缘弧度化的感觉，比很多人形容的“浮雕效果”更逼真一些——其实并不是3D效果开得越大越好，根据需要来调整吧。　　　文/口袋

实况力量高尔夫

掌机上《实况棒球》小组的又一部佳作，值得玩很久。

推荐度：★★★⯪☆

NDS

KONAMI知名的《实况力量棒球》系列制作小组开始转战高尔夫游戏，就好像SCE的《大众高尔夫》小组也出了网球游戏那样。这确实是个好消息，因为棒球运动在国内开展很少，估计不少人根本就不懂得棒球的规则，这样他们也就不会去接触《实况力量棒球》系列。而高尔夫游戏国内有不少人喜欢玩，《实况力量高尔夫》的出现给NDS玩家们提供了一款优秀的高尔夫游戏，也可以让更多的人去体验“实况力量”系列的独特魅力。

那什么是“实况力量系列的独特魅力”呢？就是那可爱的三头身角色，以及传统的Success成功模式。这次的成功模式官方号称是所有高尔夫游戏中“首次出现的最正式的”角色养成模式。“首次出现“不好考证，但最正式应该没问题的。你扮演的人物要以成为职业高尔夫球手为目标，展开1年半的练习，提供各种能力点。这段时间里会遇到各种人，发生各种事件，还可以跟MM约会。

游戏的通常模式“世界巡回赛”也是选择一个人然后到世界各地的球场与其他人比赛。球场一共有7个，球道117个，各式比赛项目60个，数量相当的丰富。这个模式跟成功模式是有互动的。在世界巡回模式下打比赛可以获得点数，然后到成功模式中去开启各种人物道具之类隐藏的要素，之后这些人物也可以在世界巡回模式中使用。

高尔夫的操作其实还是比较传统的，先选择球杆，指定方向，接着按键确定挥杆的力度，最后再根据画面提示在适当的时间内按键来决定击打的精度。这跟《大众高尔夫》十分相似，只是利用这里利用触摸屏来显示球体，让你对击打的位置有更直观的了解。

想在NDS上玩传统操作方式高尔夫游戏的人可以试试这个《实况力量高尔夫》，这应该是最佳的选择。EA做的《泰格伍兹》系列，NDS版在各方面都比不上KONAMI的这个作品。



文/硬核

地震引发海啸，随后核泄漏 这期间日本游戏业都发生了什么

公元2011年3月11日，日本东北部海域发生里氏9.0级大地震。这场史无前例的大地震随即引发海啸，高达10米的浪头把房子像积木一样冲走。近万人死亡，另有万余人失踪。而这还不算完，地震引起的福岛核电站事故更是将这场灾难升级为全球性问题，至今还没有解决。也许你早已经从各种新闻节目中得知了日本311地震的这些情况，但作为全球游戏界的一个中心，日本的游戏业在这次地震中遭受到了怎样的打击？对于我们中国玩家们来说又有哪些直接或间接的影响？截稿前日本灾难还没有过去，核泄漏问题还在胶着状态，重建也需要一段漫长的时间。咱们不管“盐荒子孙”的种种行为，这段时间日本游戏业界都发生了什么？这就是本文的内容。

来自游戏公司/制作人の平安信息

城市毁了可以再建，人死不能复生。如果制作游戏的人遭遇不测，那不单单是日本，对整个游戏界都是打击。庆幸的是这事并没有发生。也许是因为游戏公司多设在东京、大阪等大城市，离震中比较远的缘故。在这次地震中Twitter、Facebook等网站起了非常大的作用，很多游戏公司和个人通过这些社交网站向大家报平安，并送来抗灾立志作品（右页）。 文/硬核

SquareEnix社长和田洋一：
公司办公楼没有受到致命的损坏，也没有人伤亡。请大家放心。为地震中的死难者深深的哀悼。

5pb.社长志仓千代丸：
在14楼发现一名女子小学生！带她一起逃生！

《口袋妖怪》之父田尻智：
谁说我已经死了？另外我并不在日本任天堂工作，我是Game Freak的CEO（大家都没事）。更重要的是，如果有可能，请帮助日本。

《皇家骑士团》系列制作人松野泰己：
早上好。你能平安的回到家中真是太好了。我当时是在自己家中工作（用Skype玩万智牌），并没有受伤。但是余震的发生率还很高，请一定小心。

《新光神话 帕鲁迪那之镜》制作人樱井政博：
SORA公司明天开始恢复普通的工作，但是为了节电正在考虑让大家早点下班。

《428 被封锁的涩谷》制作人石井次郎：
Level-5东京公司的各位包括外出的人在内都平安。

《生化危机》之父三上真司：
Tango的员工和办公室都没事。因为暂时不能回家，员工们都住在公司里，都没问题。

《铁拳》系列制作人原田胜弘：
我再说一下，我收到了大量的消息，谢谢大家。我们的小组大概都安全了，但是办公室遭到了破坏。余震一次又一次。

《最终幻想》之父坂口博信：
包括出差的员工在内，MISTWALKER的全部员工都很安全。因为手机现在无法联通，还请各位家人朋友不要担心。

任天堂美国：
感谢大家的关心！在这次地震中日本任天堂没有人员伤亡，大楼也没有结构性损伤。

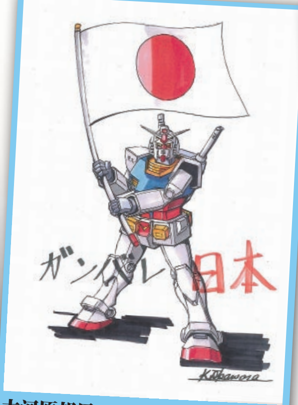
《合金装备》系列制作人小岛秀夫：
我很安全。

插画师/漫画家の“应援图”

身临其境更能切身感受天灾的恐怖和无奈。日本的游戏制作者（以插画师为主）和漫画家们纷纷用自己的作品表达心意，希望人们团结一心战胜困难，“你不是一个人！”。下面就是精选的部分个人作品，值得收藏。



鸟山明
代表作：《阿拉蕾》《七龙珠》；《勇者斗恶龙》《蓝龙》系列游戏人设



大河原邦男
代表作：《无敌钢人泰坦3》《机动战士高达》系列机甲设计。



カズキヨネ
代表作：《薄樱鬼》《緋色的欠片》原画



新川洋司
代表作：《合金装备索利德》系列人设。



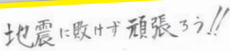
伊东杂音
代表作：《灼眼的夏娜》《凉宫春日》人设



横田守
代表作：《Kanon》制作人，《死X笔记》作画监督。



西村诚芳
代表作：《合金装备索利德》3D图像设计，《Z.O.E》系列人设。





岩元辰郎
代表作：《逆转裁判》人设，《大神》动作设计



小森高博
代表作：《钢之炼金术师》原画，《DARKER THAN BLACK》系列人设、作画监督。

由于地震、海啸带来的影响 游戏延期

这次地震对于我们国内玩家最直接的影响应该就是很多游戏的延期了。而且对于日本何时能从这次地震中完全恢复过来，大家心里都没底，所以这些游戏具体延期多久几乎都没有定下来。本来应该3月份就玩到的游戏，现在又变得虚无飘渺起来。（上期新迷的发售表算是废了。）

文/硬核，剑纹

地震为什么会让游戏延期发售，原因是多方面的：首先是物流的问题，由于地震灾难，现在日本的燃油十分缺乏，汽油之类的资源自然要重点供应给救灾相关的车辆，运送游戏卡带、光盘这类物品就成了次要问题。其次是电力供给问题，地震后日本多座电站停止发电，包括东京在内的很多城市都在采取轮流停电的措施，政府也在不停的宣传希望大家节约用电。在这个时候发售离不开电的电子游戏，绝不是什么好时机。灾难期间人们把精力放在救灾和重建，娱乐毕竟是次要的，延期到以后发售更有销量。还有就是考虑日本民众的情绪，很多游戏里面包含了灾难性的场面，也不适合在这段时期内发售。

这是日版发售日的延期。有些游戏的美版已经发售，比如PSP的《争分夺秒》

职业棒球之魂2011

KONAMI｜PSP/3DS

原定发售日：3月24日、3月31日
目前状态：4月14日

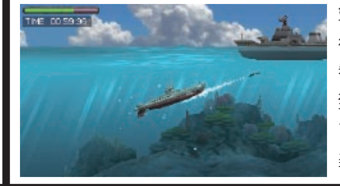


这个系列原本只在PS系主机上推出，这次有3DS版也算Konami对任天堂的支持。

钢铁机师

Nintendo｜3DS

原定发售日：3月17日
目前状态：发售日未定



剑纹近期最期待的游戏，眼看马上就要玩到，结果延期了。好在还有美版可玩。

死或生 维度

TECMO KOEI｜3DS

原定发售日：3月24日
目前状态：发售日未定



日本游戏杂志老大哥fami通对本作评价很高，可惜原定3月发售赶上了天灾。

模拟人生3

EA｜3DS

原定发售日：3月24日
目前状态：4月1日

不知道这次的3DS版给不给力，这种过家家的游戏如果做的不错，可以玩很久。

争分夺秒

DisneyGames｜PSP

原定发售日：3月24日
目前状态：发售日未定



记得美版早就推出了，素质还算不错的战斗类赛车游戏。日版延期没什么压力。

凉宫春日的麻将

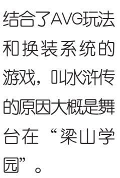
角川书店｜PSP

原定发售日：3月31日
目前状态：发售日未定



和两宫春日打麻将？输了她会脱吗？带着这些疑问，眼睁睁看着本作延期。

心跳水浒传	IREM
原定发售日：4月7日 目前状态：5月12日	PSP



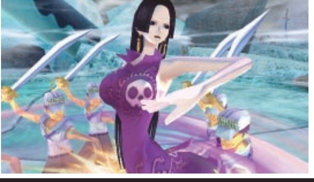
结合了AVG玩法和换装系统的游戏，叫水浒传的原因大概是舞台在"梁山学园"。

Bonk	Hundson
原定发售日：未定 目前状态：取消发售	3DS



特别经典的平台游戏，也是剑纹我本人很期待的作品，可惜很可能流产了。

海贼王 无尽的航海SP	NBGI
原定发售日：4月7日 目前状态：发售日未定	3DS



3DS初期效果很赞的游戏，3D人物异常华丽，相当期待3D立体视的效果和手感。

炸弹人	Hundson
原定发售日：未定 目前状态：取消发售	3DS



Hundson公司的招牌游戏，在联机方便的3DS推出很合适，立体视效果也能发挥。

美国职棒大联盟2K11	Take-Two
原定发售日：4月14日 目前状态：发售日未定	PSP



新赛季之际上市的职棒大联盟也延期了。美国职棒为啥日版延期呢，地震闹的呗。

Omega Five	Hundson
原定发售日：未定 目前状态：取消发售	3DS



国内俗称空中魂斗罗，Xbox360（XBLA）版早出了。咱们的3DS版不知道还有没有戏。

科学超电磁炮	ASCII Media Works
原定发售日：5月26日 目前状态：发售日未定	PSP



根据人气动漫改编，经过多次延期，定于5月26日发售，结果赶上地震又延期了。

注，Hundson这几款游戏的取消跟地震没什么直接关系，只是时间赶上了。2月份就有消息称Hundson北美公司面临解散，所以正在开发的游戏将取消。近期又有消息称这些项目可能没有取消开发。继续关注后面的消息。

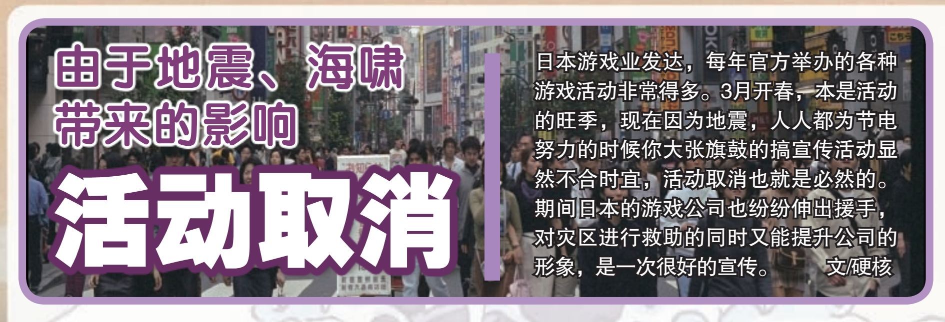
秋叶原之旅	ACQUIRE
原定发售日：4月14日 目前状态：5月19日	PSP



在秋叶原大街上玩扒衣服的游戏，真的是扒衣服啊，这张图比较和谐而已。

家用机延期/取消的游戏

游戏名称	平台	公司	原定发售日	目前状态
摩托风暴 启示录	PS3	SCE	3月17日	未定
如龙 OF THE END	PS3	SEGA	3月17日	未定
龙腾世纪 起源 觉醒	PS3 XBOX360	EA	3月17日	未定
游戏王5Ds决斗狂热者	Wii	KONAMI	3月24日	4月21日
末日战机	XBOX360	Qute	3月24日	未定
少女巡航机X	XBOX360	KONAMI	3月24日	4月21日
孤岛危机2	PS3 XBOX360	EA	3月24日	未定
特洛伊无双	PS3 XBOX360	TECMO KOEI	3月31日	未定
疯狂越野	PS3 XBOX360	CyberFront	4月7日	4月21日
上旋高手4	PS3 XBOX360	Take-Two	4月14日	未定
闪电十一人 强袭者	Wii	Level-5	4月28日	2011年夏
绝体绝命都市4夏季回忆	PS3	IREM	2011年春	取消发售



日本游戏业发达，每年官方举办的各种游戏活动非常得多。3月开春，本是活动的旺季，现在因为地震，人人都为节电努力的时候你大张旗鼓的搞宣传活动显然不合时宜，活动取消也就是必然的。期间日本的游戏公司也纷纷伸出援手，对灾区进行救助的同时又能提升公司的形象，是一次很好的宣传。　文/硬核

● 2011口袋妖怪世界锦标赛取消

根据2011口袋妖怪世界竞标赛原定赛程安排，4月3日是日本代表选手的决定赛，包括了《口袋妖怪 黑/白》以及《口袋妖怪卡片游戏》的比赛，由于地震影响取消了！



没有日本选手参赛还能叫世界竞标赛么？

● 怪物猎人比赛取消

CAPCOM原定于3月13日开始在日本6个大城市举办怪物猎人大会Monster Hunter Festival '11，取消！等着看高手比赛视频的人只能扼腕叹息了。



←怪物猎人大会的比赛项目那是相当的有观赏性啊。

● 福冈游戏大会取消

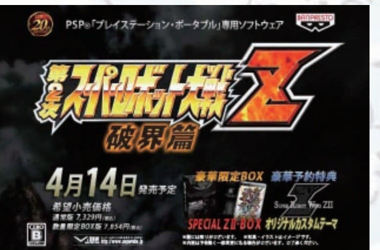
日本福冈游戏产业振兴机构原定于3月21日举办的旨在促进九州、福冈地区游戏产业的“第4次Game Frontier in 福冈”大会，取消！



←Level-5本部就在福冈，他们也一直很支持这个活动。

● 广告也延期？！

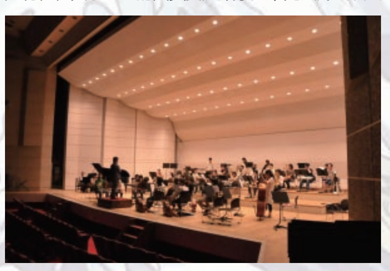
原定3月19日在5大城市公布的PSP游戏《第2次机器人大战Z 破界篇》的宣传影像取消！3月25日开始播出的第2段电视广告也延期了。



←小编不太了解这种宣传的具体运作细节，无法理解。

● 游戏音乐会取消

日本管弦乐团“星の調べ”原定3月20日在大阪举行以《最终幻想战略版》音乐为主的管弦音乐会取消！原因之一是有住在关东地区的团员要照顾家人，无法外出演出。



←乐团已经举行过两次FFT主题演出，可惜这次延期了。

◉ 声优见面会取消

Tecmo Koei原定3月27日举办的游戏声优见面会“战国无双 声优奥义 2011春”取消！官方对已经卖出的门票全额退款，不过顾客也可以在退票的时候选择将一部分票款捐给慈善机构，考虑得真周到。



←声优见面会差不多就是歌友会了，现场热唱少不了。

◉ 3DS新作体验会取消

CAPCOM原定3月29日举办“Nintendo 3DS X CAPCOM Premium体验会”，要展出《超级街霸IV3D版》《生化危机 佣兵3DS》《洛克人DASH3》等游戏，现在因为地震也取消了！



←想看DASH3，估计要等待今年美国E3了。

◉ 微软取消体感体验车

微软日本分公司3月11日为祝贺XBOX360全球销售突破1000万，决定在3月19日开始开着特制的Kinect体验车到日本8个大城市搞巡回的体验活动。取消！



←没汽油了还想开车到处跑？微软从美国调油过去吧。

◉ 格斗游戏比赛也取消了

日本著名的格斗游戏大会GODSGARDEN以及欧美地区的格斗游戏比赛Evolution原定于5月6日至7日举办的“Evolution vs. Godsgarden”取消！现在日本国内已经乱作一团，再接待一群外国人过来打游戏看来是困难重重。



←图为梅原在Evolution比赛的照片。

游戏公司捐款捐物情况

5pb
iP版《秋之回忆6 T-Wave》从3月31日开始，在限定期间内降价以350日元的价格销售，所得收入全部捐出。

NBGI
以公司名义捐款1亿日元，还有社员自发的捐款。

Nintendo
捐款3亿日元。

Sony
捐款3亿日元，外加3万台多功能收音机。

Microsoft
捐款200万美元，外加部分软件的支持。

Tecmo Koei
以公司名义捐款1000万日元，还有社员自发的捐款。

CAPCOM
捐款1亿日元，同时iP版《街霸4》从3月15日开始一周内以0.99美元的价格在世界范围内销售，所得收入全部捐出。

SegaSammy
捐款2亿日元，同时3月11日至18日期间iP版《足球经理手持版2011》的销售收入全部捐出。街机部门也将拿出一部分收入捐款。

Level-5
捐款1000万日元，同时《闪电十一人 移动版》提供专用内容付费下载，所得收入全部捐出。

Taito
全国街机店面设立专用捐款箱，同时在社交游戏《幕末志士的恋爱故事》中设立专门的捐款道具，销售收入全部捐出。

Square Enix
以公司名义捐款1亿日元，还有社员自发的捐款。

TakaraTomy
以公司名义捐款1亿日元，还有社员自发的捐款。另外根据需要无偿提供儿童服装和儿童玩具。

Nippon1
PS3游戏《魔界战记4》从4月底开始以100日元的价格提供新人物下载，到6月30日期间的收入全部捐出。

Imageepoch
4月28日发售的PSP游戏《最后的约束的故事》下载版本每卖出一份，捐出500日元。

MMV
网络游戏《大家的牧场物语》中设立专门的捐款道具，销售收入全部捐出。

SCE欧洲总裁Andrew House访谈

——关于NGP和PSS战略

对掌机迷来说，2011年将是标志性的一年。iPhone游戏越来越好看（比如Infinity Blade），任天堂发布了DS系列新主机3DS，微软跟诺基亚合作一起推广Windows Phone 7。而索尼则走出了最大胆的一步，他们打算针对从超级核心玩家到随便玩玩的大众，网罗所有类型的游戏受众。为了达到这一目的他们打算走两条路：今年底将会发售PSP的后续机——超高性能的NGP，上面的《神秘海域》这类游戏将吸引最核心的一批游戏玩家。但最具革命性的还是PlayStation Suite——一部运行Android系统的智能手机，可以让大众玩家们下载经典的PS游戏和手机游戏。 文/硬核



无论实物照片还是概念图，NPG的正面咱已经看过很多很多次了。基本上快看吐了。



主机背面圆圆的弧线手感一定不错。后背触摸板咱也经常看到，OOXX符号很和谐。



卡带至今还是个迷，据说初期容量是2GB，最大可以达到2TB（2048GB）！



新迷猜测上面的条是卡槽，除此之外没有其他地方像卡槽了。巧的是日本游戏杂志大佬Fami通也猜这个是卡槽。

关于NGP（PSP2）的闪存卡，下载方式和用户需求

记者：在NGP上你们为什么要放弃UMD而改用闪存卡？

Andrew：很多原因。首先是从能耗上考虑，其次没有了光盘驱动器，会有利于减小主机的体积和重量。另外这么做也使得储存的容量更具有灵活性。如果你打算用光盘媒体，主机的整个生命周期就只能用一种容量标准。

记者：NGP还会以传统的游戏零售方式为主吗？还是说要集中在数字下载上？

Andrew：采用混合方式贩售游戏是很有优势的，有最大的灵活性。零售商们依然有机会在这里成为积极活跃的一方，但同时顾客们也可以选择数字方式来获得各种内容。我还认为游戏发行商会开始根据内容的大小来决定贩售的方式。很显然如果一个游戏很大，那么下载它们可能并不是最好的方法。

我们从PSP上学到一点就是要在NGP上同时保留数字和零售两种贩售方式。可以明确的是，所有以实体卡形式贩售的游戏都会有数字版，但并不是所有的游戏都会有实体卡。这种只提供数字下载的形式旨在鼓励更多的创意，因为你没必要花费成本去制作实体卡。

我想看到的是给不同游戏不同大小的一种分级。那些大制作、大容量的游戏尽可能提供实体卡零售，因为那是获得它们最方便的途径。同时我们也提供只有数字下载形式的游戏，这里我们可能会看到更多实验性质的游戏。

记者：在欧洲会有对这台掌机特别感兴趣的地区吗？

Andrew：从PS3的联网率数据来看，斯堪的纳维亚半岛地区

Andrew House访谈

有92%，而某些新兴市场只有38%。所以各地的消费者对NGP的兴趣肯定会有不同，当我相信他们都会喜欢这款掌机的。

关于PSS的一些情况

记者：推出PlayStation Suite有着怎样的考虑？

Andrew：这是一种应对消费者兴趣变化的方法。你可以把游戏的受众群体比作一个金字塔，顶端的核心玩家需要的是最让人沉浸的游戏，他们自然会选择NGP。当你把目光转向金字塔的底部，你会看到数量巨大的大众化的手机游戏。这些游戏很多都是免费的，但同时也很难来浏览寻找。我们的感觉和研究结果都支持一点，就是金字塔中间的这部分受众会想要比手机游戏更高质量的游戏体验，同时又可以使用他们的智能手机来玩的游戏。考虑到这一点，我们认为如果把PlayStation的体验提供给大量各种各样的Android设备，我们就有可能进入到这个中间市场。这就是PlayStation Suite背后最本质的考虑。

内容的提供商会说现在很难在Android或iOS模式里发展，那里已经有了数量巨大的免费资源，而且在短时间内很难找到高质量的游戏。所以我们尝试建立PlayStation Store，提供有一定质量的游戏。这里会使用经过PlayStation测试和使用过的界面，提供实质、虚拟、截图等表现形式，能很方便的体现出游戏的质量，同时用户也能更简单的浏览。而且我们认为消费者们只要了解了游戏的质量，他们会愿意花更多的钱在游戏上。

> **“顶端的核心玩家需要的是让人沉浸的游戏，他们自然会选择NGP。”**

记者：PlayStation认证是怎么出现的？

Andrew：这是最后的同时也是非常重要的一环——将PlayStation的标记打在手机设备上以标示其质量，这就表示你将在这台手机上找到熟悉的特定界面以及特定质量的内容。

记者：将你们的平台开放是很大胆的动作。这样有风险吗？

Andrew：我们必须很仔细的考虑如何给PlayStation Suite同时期的NGP定位，特别是当涉及到跨平台内容的时候。我们有信心NGP可以吸引到很多的核心玩家，因为那种核心的游戏体验你只能在NGP上获得。但同时我们也需要对消费行为的变化做出反应。

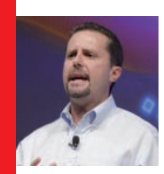
PlayStation的一个核心竞争力是我们可以跟游戏开发商和发行商协调好关系，让大家都获利。我认为最早的PlayStation游戏机以及革命性的CD媒体同样是基于这样一种思考。我们从一开始就获得了第三方极大的支持，因为我们给出的商业模式适合各式各样的投资者。现在我们正在把这种策略搬到不同的领域。

记者：除了Android，你们还有没有考虑另外的设备来支持PlayStation Suite？

Andrew：我不能排除这种可能性。但我们在开始的时候需要集中，而Android给了我们这第一步足够的空间。

记者：Xperia Play项目你们有没有跟索爱合作？

Andrew：我们跟索爱有很多方面的合作。但我要强调一点，PlayStation Suite要发展到足够大的规模，吸引游戏发行商和更多的玩家，它就需要走多平台路线。当然我们也愿意跟兄弟公司合作开发新设备来做这一领域的先驱。



Andrew House：
他是目前SCE欧洲部门（简称SCEE）的总裁（CEO）。2009年5月1日他接替了SCEE前总裁David Reeves的职位，负责超过100个国家的PS3、PSP、PSN和PS2等业务的全球营销操作。

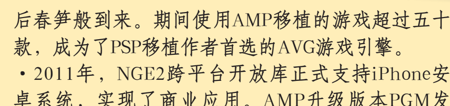
那些潜藏在深处的技术帝们，出来透透气吧！

——萌动世界访谈

采访/剑纹　访谈者：萌动众人

【访谈】





萌动世界（www.iacger.com）是2008年6月建立起来的动漫网站，后来就发展成技术站了，搞掌机和手机游戏和程序开发……按照他们的说法，目前网站主要提供游戏动漫社区、掌机软件开发、原创游戏制作与发布国内同人游戏信息等服务。就像前面说的，网站创建以来变动很大，版块的布置变了很多次，初衷也从娱乐转向了技术……本期和萌动的众位元老和主力人员聊聊同人游戏。

据说是萌动的看板娘，放上来可以拉拢人气……



萌动走到现在路程划分为如下四阶段：

- 2008年，以萌动漫论坛为目的而开设了网站。
- 2009年，萌动的低落期，萌动创设以来人气最低潮一年。同年2月情人节跨平台开发库NGE2发布，为后续转型为技术论坛垫下了契机。
- 2010年，发布了原创PSP游戏《大家来找茬》《中国象棋》等。紧接AMP正式版发布，移植如雨后春笋般到来。期间使用AMP移植的游戏超过五十款，成为了PSP移植作者首选的AVG游戏引擎。
- 2011年，NGE2跨平台开放库正式支持iPhone安卓系统，实现了商业应用。AMP升级版本PGM发布，同时应用于PSP、PC、iPhone三平台。正在探索如何让独立(同人)游戏制作走向一个自封闭自循环的道路。以移植为基础，汇集起一批矢志改变国产ACG现状的有爱人士，萌动亦由此正式迈进原创行列。

——“萌动世界”很容易让人想起动漫类网站/论坛，最初是怎么确定使用这个名称呢？

杯■　嗯，一开始确实是以动漫论坛为主题而开的站，至于取名字的人已经不在了，为什么确定这样的名字不得而知。后来慢慢转型而用了更长一点的补充名字“萌动世界-爱ACG原创游戏站”。其实后来我有提议改名的啦，只是大家都已经习惯了这个名字，所以就一直这样了囧

——一个很俗的问题，你认为制作同人游戏（或其他同人软件作品）的乐趣是什么？

俊少■　同人，再塑造的成就感。把自己喜爱的东西变成属于自己的创作，用自己的方式去演绎、塑造，我觉得很爽。

白=ω=■　这个应该说它本身就是种乐趣，同人和商业很不同，同人制作最初是我想做这件事、我有兴趣做这件事，所以没有想去做这个信念是做不下去的，而克服这困难的过程就是一种乐趣。

BloodPie■　制作中能力的提升，完成游戏后的成就感。

华■ 玩游戏是遨游在别人的幻想，做游戏是释放自己的幻想。
白枫■制作同人游戏的乐趣自然是享受过程，而且还能提高自己的技术，何乐而不为。

——制作同人游戏毕竟很枯燥，作为论坛如何协助作者进行呢？

俊少■ 论坛的作用是帮助作者甄选好的脚本，发掘和培养团队。
NC叔■ 主要是集合论坛的力量，让程序能够找到合适的美术，策划，让美术能够找到合适的程序。有对应的美术，策划，程序人才资源。



↑晴空下的约定

BloodPie■ 正因为对这方面的爱好才会参与制作游戏，通常不觉得枯燥。大家也把制作本身当是锻炼。论坛只需要营造好创作氛围就可以。
杯■ 本人认为给制作人创造一个方便寻找合作伙伴的的空间意义很大，所以我们开设了专门的同人创作信息频道，力图在粉丝、软件开发者和同人制作者之间建立一座桥梁。
白枫■ 首先制作同人游戏不枯燥，学习才是枯燥的，论坛能把有相同爱好的人聚集在一起，一起讨论，一起解决技术问题，我觉得这样就很好，因为只有自己一个人，做什么都不会有意思。

——如何调动作者的积极性，和如何发掘新人？

俊少■ 对于无偿的创作，“热爱+责任感”是创作团队不可或缺的品质，而团队领袖也就是主策划，必须从始至终用这两方面品质去感染和激励团队成员；而有偿创作，虽然对产品的要去更加苛刻，但调动积极性方面却更加容易，因为有奖金。所以，想证明自己的游戏创作才能，先从免费游戏创作开始。新人的发掘，我本人主要是依靠两条途径：互联网（SNS、IM、论坛等等），朋友推荐。
杯■ 少一点吐槽多一点鼓励，我们会不断进步。本着大师也是从菜鸟开始的想法招揽一切有爱的人一起交流学习，能坚持下来的虽不多，但是却可以挖掘到真正有爱的人。
BloodPie■ 推广好每一个作品，玩家的支持是作者最大的动力。
白枫■移植游戏不需要担心素材问题，因为素材都是从"源"游戏里直接挖出来用，而原创游戏不止要制作游戏需要用到的所有素材，还要策划游戏系统和安排所有细节，这估计就是移植游戏和原创游戏最不同的区别，移植游戏按模子制造即可，原创游戏需要自己刻模子。

——能不能给我们介绍一下，国内同人作品圈目前大概是什么情况。

杯■ 美术是最大的吐槽点吧？ 这样说可能会被制作组的人吐槽，我们本身的美术做的其实也不好，不过事实国内同人游戏美术给力的真的不多呢。国内有很多画绘师选择了出本子，拉拢他们一起参与游戏制作是我们的一大想法，也是我们正在做的事情。目前国内游戏组越来越多，向商业游戏水平靠拢的实力也慢慢提高了，不过由于各种缺乏耐心的情况造成遍地坑的现象亦不在少数.，同人发展壮大的路程源远流长啊。
俊少■ 站在巨人的肩膀上，不是为了衬托巨人，而是为了比巨人爬得更高，看得更远。而要实现这种超越，首先就要拿出经得起商业市场考验的作品。同人作品免费是对原作的致敬，但是要在商业平台上寻求发展，需要原创。
可爱喵■ 感觉现在的同人社已经不是处在一个靠原版去衍生的阶段了，搞自主创新的社团比比皆是。就是说很多都是同人本子社团，真正触及游戏的还是很少的。
33TechnikB■ 优秀的同人作品的作者大多是职人，个人觉得目前国内同人作品作者还是贫富差距大。宣传方面，大手自身就是看板了，小社团到处拉人发帖子混脸熟，并不专业。有钱就可以印~印了就可以卖~带有商业性质~但是同人终究是同人。
桜森红纱■ 现在的同人顶尖力量大多在同人展会上展现。目前是同人本子最多，音乐每次不过十多张，游戏更少。反复展示于各个展会的作品也很普遍。

——从开发和内容等方面，简单说说移植和原创这两类作品吧。

NC叔■ 移植过程是非常辛苦的，支撑这一过程的就是“爱”。说到移植，可能会不少人会想到“转”这个字。以为只是转视频文件一样简单。其实不然，一个PC游戏移植到PSP需要经历破解导出，写脚本，打包发布3个部分。AVG原创是不采用商业游戏的资源做出的游戏，对于一个游戏的过程去掉导



↑ WHITE ALBUM2~序章~

出资源1步，多了策划，美术资源绘制。

俊少■ 就开发而言，这两类没有可比性。移植通常由一个人就可以完成，而绝大部分原创作品均出自团队协作，毕竟能集写策划、原画、UI、写代码于一身的人，是少之又少的。《欺诈女神》这部作品是由萌动IACG游戏组十多名成员，利用全部业余时间，历时三个月才完成的，这期间萌动有好几部部移植作品相继面市。就内容而言，移植和原创本身并没有太大区别。

桜森红纱■ 最大的区别的话还是有没有原型吧。移植呢，就是将PC已经有的游戏搬运到其他平台，而原创就是要无中生有。所以，原创的难度要大的多的多的多。

33TechnikB■ 同人游戏的话，出来贩卖的都是原创的样子，二次创作的少。制作一个游戏需要很多体力劳动，大部分人都是学生上班族......生活压力已经很大了，填坑速度比较难保证。目前贩卖的作品都卖的很火的样子。毕竟同人游戏竞争小，买家选择余地不多。汉化小组满地，移植素材多的是（笑）。

——和其他同类网站相比，萌动世界的优势在哪里？

杯■ 对于移植者，我们提供了例如AMP、PGM等相当有实力的多平台游戏制作引擎的优秀教程。很多对移植有爱的玩家都苦于无技术，而我们的教程重点是针对菜鸟的，极易上手，没有程序基础一样可以实现移植游戏的梦想（已顺利调教了许多人才......）！对于创作者，我们提供了一个宣传游戏，发布作品，招募人员和技术交流的良好平台，让有



↑源氏物语 浮世绘

爱的制作人成功组织团队。

可爱喵■ 有活跃的群内交流和一群很活跃很支持boss的版主，而且在自创游戏和移植游戏方面也有不错的成绩。

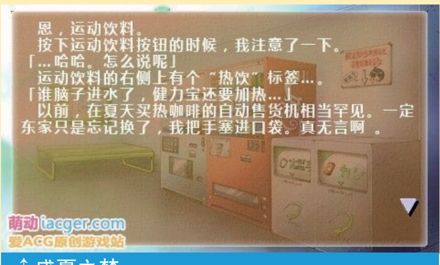
33TechnikB■ 非常吸引人，让人有跃跃欲试的感觉，而不是以往的单调而又乏味的感觉。

肉啊白菜■："萌动塞高"这么说，这是个很简单的道理，缘分么？只是很容易就被这个论坛吸引了。不自觉的。

白枫■萌动世界的优势自然是......笑而不语。

——说说论坛的运营情况吧。

杯■ ...(看着NC伯)



↑盛夏之梦

NC叔■ ......

杯■ .NC伯，要是一年两千块都拿不出来我就鄙视你、到处唱衰你——！

——如今手机游戏大行其道，比较有钱途，国内也很多从业者。贵站有iPhone版和Android版的开发库和论坛分区，是否已经有商业作品发布？

NC叔■ PSP上取得成功后，也转到了其他领域，iPhone和Android均有商业作品发布，并且采用的统一的出品方：TOPOC。

杯■ 区分我们商业作品和免费作品看作品平台就能看出，PC和PSP版99.9%会是免费作品。当然手机平台亦会有免费试玩作品。就同人游戏来说，我们并不想亦不打算靠贩卖游戏来赚钱，不过可能会出一些游戏设定集、海报、音乐CD等相关周边，出点原创周边不是很有成就感的事情么~偶尔还可以拿到同人展会上凑凑热闹神马的。

华■ 今后可能会发展一些的，我们毕竟还在成长，还在摸索着前进，试图找到自己的一套系统。

杯■ 嗯，不过可以肯定的是PSP版一定会是免费的。这是我们约好了的净土。

——一般同人作者对商业作品是什么看法？比如要把他们的作品发布到商业平台，作者会不会有反感的情绪？

杯■ 目前国内的免费完整同人游戏寥寥无几，吸引眼球的免费DOME倒是很多。对于商业作品，很多人是"赚钱只是为了做游戏"而贩卖，亦有人觉得"做免费的游戏作品真是一件费力且不讨好的事情"而走向商业之路。导致作者反感无力的应该是属看到发布帖子上回复说"感谢汉化组"的情况吧——Orz。

BloodPie■ 我个人比较反感。

——目前的作品有哪些，大概有哪些正在开发中？

杯■ 目前游戏组正在开发的原创项目为《七月枫》，由于经验不足走了不少弯路，但是这不影响我们的热情，希望能够早日做完吧！

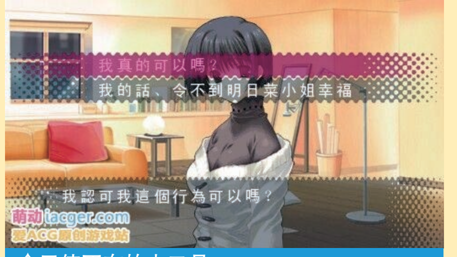
俊少■ 正在开发的桌面游戏《金庸牌壹张》，线上版将在不久后登录人人网（链接：apps.renren.com/jinyongpai）。献给亿万金迷以及曾经带给我

们无限回忆与蹉跎（把“野球拳”练到十级的人你伤不起）的河洛工作室。
（P.S. 移植的一般快要发布的时候才会浮出水面，这里就不说了。）

——推荐我们几款最得意的作品吧

杯■ 嗯，我们的作品都是很得意的（众：谦虚点行么……）。其实我们最大的得意是开源，我们开源了很多作品，比如大家来找茬、五子棋、推箱子、PSP输入法...等等，本着感恩的的想法做着伟大的开源事业！

俊少■ 之前开发的PSP游戏《欺诈女神》，作为我主策的第一款游戏作品，虽然遗憾多多，但却不能不说，非常自豪。我认真读了各大站的回复，有



↑天使不在的十二月

称赞，也有骂我们“争作优越欧美人”的。借着这个机会，需要说明一下，萌动的成员来自世界各大洲，大家在做游戏的时候，的确没有国的概念。我想，游戏就像其他艺术一样，在带给人精神慰籍的同时，应该是没有国界的。

——最后和读者说点什么作为结束语吧。

杯■ 我们这群人，会一直坚持理想，努力实现理想。感谢大家过去的支持。更希望未来能够一路同行。

NC叔■ 作为程序开发者，首先感谢玩家们的bug反馈，有了你们的反馈让NGE2，AMP做的更好，最后希望对游戏制作有爱的美术，程序和移植爱好者加入萌动开发者的大家庭。

俊少■ 支持萌动世界，支持IACG。

肉啊白菜■ 有毅力、有决心支持国产。相信没有神马困难能阻挡我们前进的脚步。

33TechnikB■ 要做一个大叔到处勾搭妹子和被妹子勾搭最终却走了正太路线的正常向AVG……（（哪正常了！

桜森红纱■ (OωO)据说到达萌动移植七个游戏后会有一个叫杯叔的大叔赠于你一个杯具，集齐七个杯叔的杯具可以召唤神龙，集齐七个神龙可以满足你一个愿望……（拖走）

可爱喵■ 那些潜藏在深处的技术帝们，出来透透气，别总是蒙头独自干，自己的一些新技术如果能得到别人认同和赞赏，不也是对自己技术努力的一种认同吗？技术帝们，请现身吧~！

杯■ 生命不息，折腾不止。

本文出现的人物介绍：

杯：常用名索菲亚方杯，是萌动的现管理员。目前正在策划IACG游戏组项目2《七月枫》。

NC叔：完整名newcreat，开源跨平台开发库NGE2作者，真正的叔字辈人物…，萌动创始人。

俊少：《APATE—欺诈女神》的策划人。

白枫：男，年龄：谜，很喜欢掌机开发，在PSP上开发过一款叫做AMP的文字游戏引擎，口头禅：哥可是要成为海贼王的男人!

白=ω=：这个，我是体型相等于普O尼的白=ω=，欢迎光临萌动世界。（身份为超级版主）

华：我存在的目的，就是超越别人的想象。（IACG游戏组组员之一）

BloodPie：PSP移植界活跃人物，作品为《白色相簿2序章》《天使不在的十二月》《青空的约束PC.ver For PSP》，正在移植的作品是《帕露菲》~

33TechnikB：网络上比较活跃的制作人，参与过同人本子《スカーレット—禁忌》的绘制，原创游戏作品为《T.T.L—番外篇》

肉啊白菜：音乐区班主，会用音乐资源进行刷版的一个上传大大。有时候会在群里聊天，感觉冷冷的帅帅的。

森红纱：樱森红纱是近日才到论坛里的新兴力量之一。一般在音乐曲以发无损音乐为主，也经常在群里聊天，总之是个貌似很闲的人。

可爱喵：音乐区的另一个斑竹，很温和的一个人，对音乐的资讯一直非常关心，并且也常在群里聊天。拥有能够让大家好好相处的友善心灵。

萌动世界作品列表

移植类

游戏名称	作者
清空的约束 PC.ver For PSP	BP叔
水仙	fanhuai
花吻3	邮寄葵
DISCIPLINE	音川
白色相簿2序章	BP叔
沙耶之歌	索菲亚方杯
盛夏之梦	索菲亚方杯
花吻1	好色公主
天使不在的12月	BP叔
萝莉的时间	索菲亚方杯

原创类

游戏名称	作者
源氏物语	俊少
欺诈女神-APATE	IACG游戏组@萌动



特别策划

GBA十周年？我们纪念周边！

10年前的3月21日，GBA发售。这部代号Altantis的掌机是GBC的正统传人，让大家看到了32位掌机的惊艳（这才几年现在已经没人说“位”了）。类似NDS到NDSL的进化，后来GBA发展出“单手掌机”GBASP，NDS发售后又进化成“小随声听”形态的GBM。好吧，GBA十岁了，我们怎么也应该意思一下。不过庆祝什么呢？挖坟介绍GBA的硬件？好像没什么意思。回顾GBA的经典游戏？这事好像一直在做。想来想去，干脆缅怀一下周边吧。

文/硬核

Nintendo官方出品的周边配件

GBA无线适配器 Wireless Adapter

这款在2004年才登场的外设，让GBA在联机时摆脱联机线的束缚，还能从一些游戏店的专用机器上接收游戏内容。而且在不插游戏卡时，可自动搜索附近在玩支持Download Play的游戏。由于要插在专用接口上，所以只有GBA和GBASP能用；而GBM需使用专门的GBM版无线适配器。

相比NDS、PSP等主机的无线机能，GBA的这个无线适配器的有效距离较短。官方建议机器之间的距离不超过3米。距离短对玩家而言并不是大问题，主要是支持的游戏太少了。



这款适配器只支持专门开发的游戏，并没有向下兼容之前那些使用联机线的游戏，结果到了最后用得上这个外设的游戏也不过30多款。

大多数人买这款无线适配器都是为了玩《口袋妖怪 火红/叶绿》以及后来的《口袋妖怪 绿宝石》。其实最开始这个适配器也只能通过购买《火红/叶绿》的同捆版来获得，单品几个月后才在日本上市。



GBA红外适配器 Infra-Red Adapter

2003年跟随GBA游戏《机兽新世纪》同捆发售的一款配件，只支持这款游戏以及之后发售的几款《口袋妖怪》系列游戏。在《机兽新世纪》中，可以通过这个设备来让GBA遥控一个机兽玩具，可以移动、跳跃甚至发射BB弹。由于应用范



围太窄没能流行起来，所以没有单独发售，也没有给GBM开发对应的设备。

NGC–GBA连接线

NGC-GBA Cable

顾名思义，这个外设可以让GBA与NGC还有Wii联动。在NGC或Wii上运行专门的游戏时，GBA可以当成是一个额外的小屏幕来显示各种信息，或者作为一个控制器使用。最具新意的应用



方法还是让多人同时使用NGC和GBA来玩一个游戏，比如《吃豆人vs》和《塞尔达传说 四只剑+》。《吃豆人vs》中除了一个人使用NGC来控制主角吃豆人之外，其余的人可使用GBA来控制幽灵敌人。

播放君

Play-Yan



这个特殊的卡带其实是任天堂官方的“烧录卡”，能够将GBA变成一个媒体播放器。PLAY-YAN需要配合SD卡使用（不支持SDHC规格的SD卡），支持MP3音频以及H.264/MPEG-4 AVC编码的视屏。官方还专门开发了13个小游戏给PLAY-YAN。2005年的时候，为了跟上时代以及配合GBM发售，任天堂推出了升级产品PLAY-YAN micro，视频播放能力有所提升。PLAY-YAN并未在日本以外的地区发售，只是在欧洲发售了一款阉割了MP4功能的“Nintendo MP3 Player”。

扫卡器

e-Reader

这是一款类似扫码器的设备，通过扫取专用卡片上的Dot code信息，从而给已有的卡带增加新的内容。比如《超级马里奥A4》中新的关卡和道具，《口袋妖怪 红宝石/蓝宝石》中的新训练员等等，甚至还有完整的FC移植游戏是通过卡片发售的。这有点像是当今流行的网络下载DLC的做法，在网络还不太普及的2001年，这个设备在日本很流行。不过要使用它也有些麻烦，你必须拥有两台GBA，一台接e-Reader扫卡片，然后连接另一台插着游戏卡带接收数据。





GBA视频卡

GBA Video

这个东西其实是一种独立的GBA用电影卡带的总称。Majesco公司从2004年5月开始，以GBA卡带的形式在北美发售了多款迪士尼频道的



动画片，比如《小布与伟仔》《麻辣女孩》等等，后来还发售了《怪物史莱克》的电影。任天堂自己也发售了一些《口袋妖怪》的动画片。由于当时卡带的容量最高也仅有32M，这么小的容量导致视频压缩严重，画质很不好，所以也只是在低龄玩家中小范围的传播。

移动适配器

Mobile Adaptor

这个东西日文原名叫做モバイルシステムGB，是让GB和GBA跟手机联动的设备。在游戏中



操作手机拨打专用的电话，就可以获得各种官方提供的内容下载。游戏游戏还支持两机点对点的连接，你只要知道对方的电话号码，拨过去就能联机了。这很像是现在我们所熟悉的任天堂FC联机系统。这样一套看似高科技且新意十足的系统因为用户定位



不准、手机费用高、缺乏有吸引力的软件等原因，从2001年开始坚持了不到2年的时间就停止了。

非官方出品的周边配件

内置前光配件

Afterburner

最早的GBA并没有屏幕照明系统，在光线较暗的条件下几乎没办法看清屏幕上的图像。于是一位叫做Adam Curtis的美国人自己制作了这款叫做Afterburner的GBA前光照明系统。这样即使是在伸手不见五指的环境下也可以玩GBA游戏了。Afterburner是直接连通GBA的主板供电，所以使用它会降低GBA电池的续航时间。不过多费点电总比完全不能玩要好吧。



外置前光配件

Halo Light

另一款GBA的屏幕照明系统，与Afterburner不同的是它完全取代了GBA屏幕前原有的挡板，而且拥有自己独立的外置电源。所以安装完毕之后GBA的外形也会发生一定的变化。在电源的两侧还分别设置了屏幕灯的开关以及亮度调节钮，可以根据实际情况来选择使用。GBA本身的设计缺陷造就了这么多自制的照明系统出现，任天堂也终于看清了形式在GBASP上加入了背光。



电影卡

GBA Movie Player

这个就是有名的NDS烧录卡M3的前身，其实在GBA时代，这款GBA Movie Player同样很有名气。它根据不同的版本，通过外接CF或者SD卡，实现视频播放、音乐播放、电子书、FC和GB模拟器等等功能。作为主打的卖点，影音播放功能其实并不能直接播放常见的视频或音频，需要使用PC端的软件将其转化为特殊的GBM和GBS格式。



电视调谐器

GBA TV Tuner

这是一款将GBA变成电视的外设，在当时移动电视设备还不普及的情况下也是很吸引人的。GBA TV Tuner有自己的电源，通过天线接收普通



的电视信号，能够存储99个电视节目频道。此外GBA TV Tuner还有喇叭、耳机接口等等。GBA的作用就相当于一个电视屏幕，其他的工作都由GBA TV Tuner负责了。因为还有AV端子，这个外设还能接收来自诸如游戏机、DVD等设备的信号，用这样你就可以在GBA的屏幕上玩家用机的游戏了。

摄像头

Worm Cam & DigiCam SP



这两个外设是同一家公司Nyko给GBA和GBASP制作的摄像头。Worm Cam给GBA装上之后很像是PSP装上专用摄像头的样子。而由于GBASP的造型变化，Nyko不得不跟着改进推出了DigiCam SP。由于其像素值很低，对曝光的控制也很差，只能算是一款玩具。内置的软件可以对拍下的照片进行一些简单的加工、涂鸦，这也跟今天的DSi和3DS里的摄像程序很像。

金手指卡

Action Replay & GameShark

不像使用烧录卡或者模拟器，使用正版卡



的人如果想要在游戏的时候输入金手指作弊会比较麻烦，需要使用专门的金手指卡。有名的有GameShark、Action Replay等等。后期的Action Replay MAX Duo卡除了金手指功能之外还能备份游戏存档，将修改过的存档导入卡带等等功能。Action Replay MAX Duo甚至还能给NDS使用，只是不能修改数据，只能使用存档备份功能。

烧录卡

Flash Cartridges

在GBA时期，烧录卡就已经非常普及了。烧录卡跟前面的各种多媒体卡、金手指卡的区别在于其主要作用是玩盗版的GBA商业游戏。而且随着烧录卡技术的发展，多媒体播放、金手指这些功能也都整合进了烧录卡里。有名的GBA烧录卡很多，比如EZ、EWIN、XG、GBAlink等等。不少现在流行的NDS烧录卡品牌就是从GBA时代传下来的。



正版备份卡

Game Bank

G-Bank这张卡也属于盗版范畴，因为其功能是将GBA正版游戏的文件提取出来。将正版卡带和SD卡（或者MMC卡）一起插在G-Bank卡带上，然后插入GBA主机开机进入特殊画面进行游戏“备份”。另外G-Bank还可以通过USB接口连接PC，然后将提取出来的GBA游戏文件拷贝到PC上进行再次“备份”。





这个世界到底肿么了

Sony PSP创意广告画赏析

说到游戏广告，很多人推崇微软Xbox的那句很吊的宣传语——“人生短暂，及时行乐”（Life is short，Play more），和其配套的电视广告（你还记得吧？从头到尾一个镜头：小baby被老妈“血口喷人”飞到天上，在空中快速变老，落地直接扎进坟墓挂了）引起很大争议，不少国家的禁播更让其名声大噪。不过做争议类的广告可不是微软的专利，这是其对手Sony玩儿剩下的了。PS系主机闯荡江湖多年，Sony没少制作争议广告画。本期咱们就来围观一下，看看Sony的PSP广告都在宣传什么。（图注的含义为小编猜测，仅供参考，不保证肯定正确。）　　文/剑纹

最早的PS一代广告画很保守也很简单，画面只是用来告诉你，他们的游戏机出了，你快来买吧。当时并没想到使用夸张的效果来刺激用户的感官。到了PS2时代，Sony认识到广告应该更震撼，有争议就更好了，更能起到好的宣传作用，所以他们开始学坏了，用低俗的画面吸引人们的眼球。其实仔细想想也正常，PS2的对象成人居多，做低俗广告也合适。PSP就不用说了，那个白人mm歧视黑人mm的广告引起了欧洲的大争议。这么一搞，广告效应起来了，再次肯定了Sony的想法。如今是PS3神机当家，Sony继续发扬惹怒众人的作风，将低俗广告进行到底。2009年9月中旬Sony的广告招惹了尼日利亚人，原因是广告中把尼日利亚暗示为骗子横行的国度，于是Sony遭到美国联邦政府的要求，撤除所有已发布广告并道歉……其实地球人都知道，这么一搞宣传作用就出来了！人们还是宽容的，毕竟只是游戏机嘛；从另一方面看，Sony的不少争议广告确实有创意，所以也就容易被人们原谅吧？！由于篇幅问题，咱们只看PSP的广告，我敢说，绝对有画面能让你印象深刻。



你不会玩PSP？就像这样……





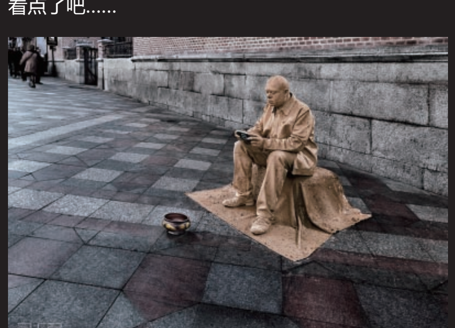
PSP可以治失明！（本意应该是**玩上PSP已经没有眼睛看路了**，只能靠导盲狗。）



和上面是一组广告。迷上PSP的后果，玩PSP的mm走路已经**没有手来挡裙子**，不过mm这腿也太没看点了吧......



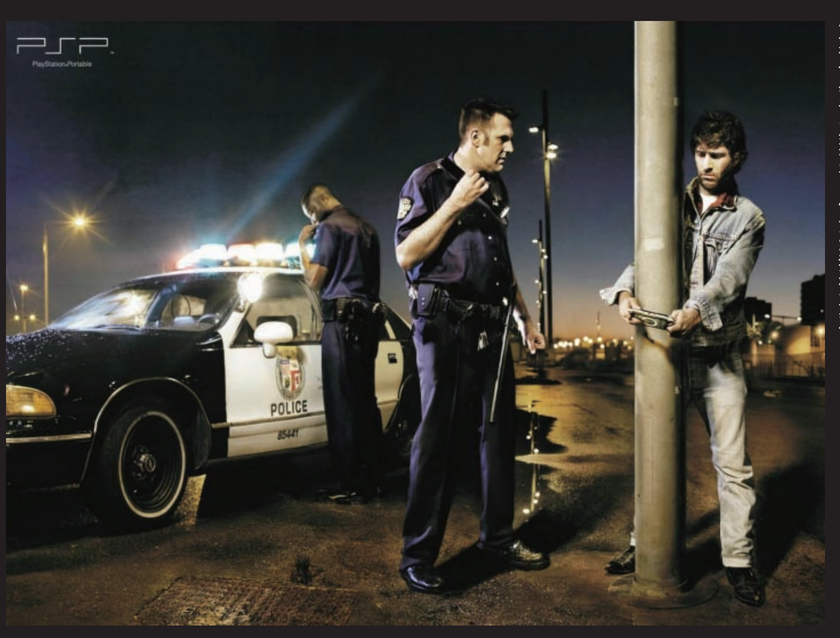
这张广告的意思是“重试”。游戏中不停地死掉，在现实中就是这个样子（地上的碎尸都是玩PSP那个大哥）。



同样和上面是一组。一个雕像在玩PSP，当然广告想说的是**玩PSP太投入**，已经变成雕像了。



哥几个排队上厕所。这图的意思肯定是厕所里有**一个玩PSP的人**。把广告的创意说出来还真没意思......



有了PSP，police叔叔的**手铐都省了**。同时说明给玩家个PSP他就老实了。有人认为这是对PSP玩家的讽刺，好像在说玩PSP玩家是犯人，或者说会诱发犯罪，但剑纹我很喜欢。



学习用脚表示26个英文字母，为什么呢？迷上PSP后就**只能用脚说话了**。不过咱们说中文的怎么办……



这组投放墨西哥的广告有3张，主题是“有时候死了也要有生活。”这张最平淡，其他那几张口味更重。剑纹我被画面震撼了，看来**死之前玩PSP是必须的**。



魔术师把PSP玩家变成几块，意思是**PSP能给你带来神奇的感觉**。



这张广告最有名，带有种族歧视意味的画面引发了黑人的强烈不满。其实就是**白色PSP的广告**。



这也是一套广告图，有男有女，画面设计是一样的，意思是真的猛男可以一边开车，一边玩PSP。注意他的**眼球，一个向前看，一个看下面的PSP。**



看到奇怪植物上面长着PSP的logo，小萝莉哭了，**她需要PSP！**



这张也是争议颇大的宣传广告，纯粹使用暴力的画面给人们留下深刻的印象。一只鸡的头没了，血狂喷。主题是GAME OVER。



美国宇航员在月球（应该是吧）插上了旗子，然后地球被陨石击穿……肯定回不去了，以后在月球上的空闲时间干什么呢？**玩PSP！**


PSP
PlayStation Portable

给力特集

欢迎来到掌机新世代

讲述正在开创的移动设备新格局！

如今的掌机界，不再只是任天堂、索尼等传统游戏厂商纷争的时代。这是一个混杂着掌机、平板电脑、随声听、智能手机、手机系统的大拼盘，都在争当主菜。本期我们制作了这个超大的专题，同样是个大拼盘，一起走进掌机新世代。

NINTENDO 3DS™





PlayStation®

PLAYSTATION®Network



Windows® phone



iPhone
iPad

■次世代掌机历史（2006–2010）

■NDS 7年发展史

■3DS专区/NGP专区 本期正式开始连载！！！





特别策划

我敢说，你这样的老掌机迷，肯定张嘴就能数出GB、GBA、WSC、PSP、NDS一长串名字。但是不能不承认，如今的掌机概念已经发生了变化。界限大概是2007年，苹果公司的iPhone发售，谁也没想到这台全屏幕手机"瞎猫碰见死耗子"，在游戏方面取得了成功，引发了随后手机游戏业的大繁荣，将掌机游戏和手机游戏的界限模糊不清，甚至即将颠覆掌机游戏的概念。所以如今掌机的概念已经空前广泛，只要是手持设备的游戏，比如手机、平板电脑、传统游戏掌机都可以算作掌机游戏。而游戏公司的产品也不仅限于硬件设备，比如前些年大家还在争论微软是否会推出掌机（Xboy……），如今他们已经用Windows Phone 7这个手机系统加入了次世代掌机的纷争。

文/剑纹

任天堂NDS变薄

2006年6月



代表作 《新超级马里奥兄弟DS》《塞尔达传说》《大脑锻炼》《恶魔城》《任天狗》《逆转裁判》《世界树迷宫》等等。NDS代表游戏实在太多，没有提到的还有很多，只能省略。

截止到2006年1月，NDS已经卖掉了1100万台。直到2009年NDSi接替DSL的时候，这个数字达到了1亿。从NDS到NDSL，除了外形变薄这一改变，电池容量有所增加，其他没有什么太大变化。利用2007年《塞尔达传说：幻影沙漏》的高人气造势，或者是2006年圣诞节期间《大脑锻炼》的高超广告营销手段，最终使得NDS家族变成了史上销量最高的掌机，目前来看其地位已经很难被打败。



↑不知道你发现没有，去年NEW掌机迷的"NEW"图案就是向《新超级马里奥兄弟DS》致敬。

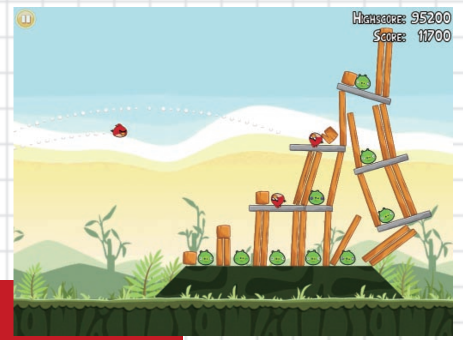
苹果iPhone降生

2007年6月

苹果的第一部手机具有特殊的外形，多点触摸操作方式，内建了像谷歌地图之类的软件，还有那让人纠结的定价。它正是依靠这些吸引了人们的关注。有人形容第一次见到iPhone时，夸张地说："使用如此大的屏幕和多点触摸，我已经对未来的触摸屏游戏提前留下了口水。"遗憾的是第一个型号的iPhone只支持2G通信技术，这在当时也是落后的地方。直到几年后，iPhone真正掀起了手机游戏世界的狂潮，却不是依靠什么优秀的通信技术或者牛X的特色程序，而是那个在iTunes软件上叫做APP Store的在线商店。



代表作 《愤怒的小鸟》《Doodle Jump》《植物大战僵尸》《水果忍者》等。iPhone游戏虽然整体质量较差，但数量巨大，所以不乏优秀的轻松简单的小游戏，同时也能找到《泽诺尼亚传奇2》《口袋传奇》这样的原创大作。另外传统游戏厂商也把游戏移植到过来，比如Capcom的《生化危机4》《鬼泣4》《超级街头霸王IV》等，当然也有像SE公司的《混沌指环》，Epic公司的《无尽之剑》这种大型原创游戏。



→如今火爆全球的《愤怒的小鸟》，其实游戏系统很简单，就是个弹弓游戏。

App Store的产业复兴

2008年7月

和iPhone 3G同时推出的App Store，把复杂的付费方式，讨厌的多平台兼容和烦人的碎片问题全部抛弃，彻底推翻了JAVA游戏时代。App Store带给人们一个新的标准，那就是简单的操作完成浏览、购买、安装程序和游戏的所有步骤。当然，这种快捷有效的体验也让程序开发者们为之疯狂。

代表作 不到一年的时间，App Store上出现了50000个程序！即便初期也有一些很给力的游戏，比如《航空指挥》《炮塔防御（Fieldrunners）》。同时App Store程序的下载总数量超过了10亿！



↑App Store吸引了大量开发者投入其中，比如EA对App Store的支持就很给力，这是刚发售不久的EA公司顶级作品《死亡空间》的iPad版。

谷歌机器人登场

2008年10月

一年前传闻说谷歌对手机市场感兴趣，当时大家高兴地称谷歌手机为“Gphone”（就像今天大家称索尼手机是PSPhone一样……）。直到2007年冬天，外媒头条新闻写着移动系统“Android”，人们才忘记Gphone这个词。大概一年之后，谷歌才和HTC搞出了第一台运行开源软件的T-Mobile G1手机（在北美的名称是HTC Dream）。

也许是被App Store的势力压制，Android手机用了很长时间才形成规模。不过Android系统如今已经风靡全球。这个小机器人被全球各大手机制造商接受，只用了3年时间，甚至索尼都采用这个系统推出PSP手机“索爱Xperia Play”。



代表作 Android的游戏基本来自苹果iOS的移植，目前还没有很具代表性的游戏。



↑《地牢守护者》深受Android玩家喜爱。

N-Gage正式死亡

2009年10月



诺基亚前些年认为掌机游戏业有钱途，用一个类似掌机的大号手机N-Gage来趟浑水，结果没折腾起来；然后又推出改进版本N-Gage QD，还是没什么起色。直到iPhone和App Store问世后，N-Gage的形式一下就严峻了。一方面是来自苹果的极大冲击，二是本身落后的兼容性问题，另外还有市场等原因，最终让诺基亚的手机游戏掌机N-Gage走进了坟墓。2009年的一个访谈中，诺基亚的Makr Ollila说："我们已经不给N-Gage推出任何游戏了，尽管在商店现在还能买N-Gage游戏，不过只能维持到2010年底，N-Gage网络服务也将在2010年底结束。"



↑《拳皇 极限》定位为N-Gage的独占游戏，不知道后来移植到其他机种没有。



↑《One》这款格斗游戏当年炒作力度很大。

代表作 《One》《拳皇 极限》等。N-Gage游戏阵容相当匮乏，大概只有不到100款游戏，而且很多游戏也有其他手机版本，而取消开发的游戏却多达13款。

PSPgo真的go了

2009年10月



索尼看到苹果的App Store很给力，认为自己也有能力推出可参与竞争的网络商店。于是2009年取消了UMD光驱的改进型PSP“PSPgo”诞生了。这个特殊PSP的最大特点是只能通过下载获得游戏，配合索尼的网络商店PS Store使用。不幸的是，这个主机和游戏的价格都比普通PSP还贵的机器，即便用下载当噱头，也没能得到玩家的认可。加上PSPgo的下载库中游戏数量很少，更加速了它的杯具命运。虽然之后索尼降低了售价，但如今看来PSPgo已经没有翻身的可能了。

代表作 PSPgo游戏和PSP一样。游戏体验的最大不同可能只是手感和屏幕的很小差异。



→《怪物猎人携带版》显然是最能代表PSP的游戏。这个系列不断进化，各方面都很出色，画面和系统兼顾，单机和联机各有乐趣。

苹果iPad的新标准诞生

2010年3月

2010年之前平板电脑是一件相当失败的产品。当时有一些电子阅读器类的产品比较成功，比如亚马逊的Kindle和索尼Reader，但真正的平板电脑并不给力。有专家分析说，平板电脑的电池问题啊、操作系统问题啊、成本价格问题啊、技术竞争问题啊导致了这个设备的失败（就没有没有问题的地方）。2009年底苹果公司将推出平板电脑的消息出现了。转年3月iPad降临！



↑相比PC，《植物大战僵尸》在iOS系统上更加成功，而画面更大更爽的iPad游戏体验更加给力。

代表作 和iPhone相比，同一个游戏，iPad的版本称之为HD版，也就是高清版本。由于iPad和iPhone都是采用苹果公司的iOS系统，所以兼容性没有问题。不少游戏大作都能找到iPad版本。

在iPad面前，专家分析的那些问题一下子全没了。销量方面，这个大号iPod Touch以迅雷不及掩耳盗铃之势横扫全球。概念方面，可以说iPad

重新定义了平板电脑。今年3月iPad 2代上市，再次迫使所有模仿者重新设计产品，追随它的脚步；而据业内分析，今年底iPad系列的销量将达到3600万台。

任天堂的黑科技掌机3DS

2010年6月

其实已经公布过，6月这次只是任天堂正式亮相3DS，裸眼3D是最大的噱头。如今主机已经发售，小编认为实际效果真的不错，如果你还对3DS的3D效果持怀疑态度，不如找个实机看看就知道了。2010年是3D快速发展的一年，尤其是阿凡达的火爆，引发了影视界的3D羊群效应，加上NDS家族的基数之大， 2011年3月之前，分析家们几乎没有人认为3DS会输，甚至希望3DS重振传统游戏业的繁荣（这两年被社交游戏挤兑的不行了，你懂的）。3DS发售几天后，日本地震、海啸、核危机，3DS的普及速度甚至整个游戏业都受到了严重的损失，新迷里以剑纹为首的伪分析家们认为，3DS真倒霉。



↑《塞尔达传说 时之笛 3D》是目前期待度极高的游戏，希望不要因为日本灾难的影响而延期（美版应该没事吧……）。



代表作

《任天狗+猫》《雷顿教授》《实况足球2011》《超级街头霸王IV 3D版》等。3DS游戏正在陆续发售中。由于3D立体视特性目前只有3DS具有，所以3DS的游戏体验是其他主机不能实现的。

微软WP7系统重返江湖

2010年10月



Windows Phone系统并不是全新的东西，前几年和RIM（黑莓手机制造商）、苹果和谷歌在美国本土市场打过一场混战，WP系统败了。这次微软拿出来报废的系统，重新编写，焕然一新的Windows Phone 7就诞生了。索尼、任天堂和微软在传统游戏业进行了多年的家用机大战，索尼和任天堂在传统掌机业进行了多年的掌机大战，微软什么时候出掌机是很多人的疑问。后来微软的ZUNE出现，现在死了，然后灵魂进入WP7系统，和Xbox Live整合。不论你接不接受，WP7手机就是微软的掌机。不过披着WP7外衣的微软手机能否有机会对抗谷歌和苹果？这可不好说。

代表作

《ilomilo》《The Harvest》等。



↑《ilomilo》是微软游戏工作室的作品，游戏温馨有趣。除了手机版本，还有XBLA版本。

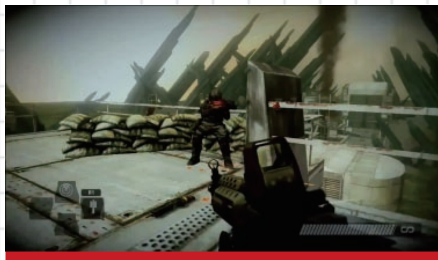
索尼PSP2（NGP）正式亮相

2011年1月



索尼当然不能放任对手不管，3DS发售前，索尼召开发布会，公布了次世代掌机“代号NGP（Next Generation Portable）”。集成各种高速芯片和众多的超级功能，这台几乎可以媲美PS3的小机器，采用和手机类似的架构和全面支持网络服务，可见这次索尼的野心不只限于传统游戏业。而系统和存储媒体的焕然一新，似乎也表明索尼积极改进开发条件和防盗版的决心。

代表作 《神秘海域》《杀戮地带》《小异形》等。索尼自家的大量经典游戏。



↑索尼本社的FPS大作《杀戮地带》，开发视频中演示了各种操作，可以很好的表现NGP的特性。

后 记

次世代掌机是所有可以玩掌机游戏的设备，它们主要分为传统游戏掌机和智能手机这两大阵营。前者大家都熟悉，后者更像若干年前的PC散件市场，各种品牌纷争和硬件升级比赛同时展开，竞争相当惨烈。作为关注掌机多年的非资深编辑，剑纹认为，为游戏量身定做的传统掌机更适合游戏，操作舒服，性价比高，买一台主机能玩n年；而传统游戏开发商更多的把心思花在游戏开发上，游戏质量高，但开发成本也高，普通人很难进入这个行业。相反，如今智能手机游戏的开发更有钱途，手机用户“人傻钱多”，相比进入手机游戏开发行业的门槛也低，吸引了大量游戏开发者进入，如今国内就有相当多的从业人员。虽然手机游戏的质量整体较差，但市场繁荣是智能手机带来的好事，先数量后质量同样可行。讨论最终谁输谁赢是分析家的事，作为一个喜欢游戏也喜欢钱的天朝杯具编辑，咱只希望经过时间的沉淀，这两大阵营能够互相取长补短，共同繁荣游戏业，而不是杀个你死我亡，最后变成死气沉沉的垄断产业。

2004年

NDS发售前的躁动和各种疑惑

专题策划

故事要从2003年的年中说起。即便当时网络并不太发达，国外一些网站已经得到了新消息，“任天堂将在不久推出新掌机！”不过当时GBA主机的风头正劲，这条消息虽然传播广泛，但是几乎没多少人相信。正值大学毕业的小剑纹却期待这是真的，原因只有一个，GBA我已经玩腻了…… 文/AKA，剑纹

任天堂正式公布新主机

2003年11月13日

任天堂正式宣布将在2004年发售新主机，并声明这台主机不是NGC的后续机种，而是一个新GB（new Game Boy）。


NDS第一版造型，很像Game&Watch。

开发代号“Nintendo DS”！

2004年1月20日

任天堂再次宣布消息。新主机的开发代号为“Nintendo DS”，有两个独立的3寸屏幕，两个独立CPU，1Mb内存，定于2004年底发售。任天堂老大岩田聪当时说：“我们用完全不同的理念开发NDS，和现存的游戏设备完全不同，将提供给玩家21世纪的游戏感觉。”

开发代号变更，新主机带触摸屏?

2004年3月

NDS的开发代号变更为“Nitro”。同时网络上出现一个关于NDS规格的pdf文档。其中详细列出了NDS的具体规格，比如CPU的具体规格、屏幕分辨率、3D图像处理能力、网络协议规范等。最重要的一点是，此文档描述说NDS有一个触摸屏！

“饭盒”初亮相

2004年5月18日

开发代号由“Nitro”再次变回“Nintendo DS”，任天堂在E3游戏展上公布了主机的原型、出展游戏和机能等大量信息。由于对手PSP之前已经公开了造型和机能，华丽的效果让人们欢呼。相比之下，被很多玩家戏称为“饭盒”的NDS的初次露面显得有些失败。

新造型更时髦？（当时来说）

2004年7月28日

任天堂公布了NDS的新造型，也就是第一个版本的最终零售版，并确认了“Nintendo DS”就是正式名称。岩田聪说这个新造型“更时髦、更给力”（sleeker and more elegant）。

Point 代号

NDS有两个官方代号，Nitro和Nintendo DS。Nintendo DS这个开发代号又有两个含义，最初任天堂给的定义是“Developer’s System”（开发者的系统），但在2004年初玩家和媒体看到双屏这个特征，很多人认为DS的含义是“Double Screen”（两个屏幕）。于是最终任天堂又给了DS一个类似的定义——“Dual Screen”（双屏）。



修改后正式发售的NDS造型，看好一些？

来了来了，发售日确定！

2004年9月20日

NDS的发售日正式公布，其实这是大家最关心的。北美地区的发售日为2004年11月21日，售价149.99美元；日本地区为2004年12月2日，售价15000日元；澳大利亚地区2005年2月24日，售价为199.95澳元。（当然那时还没有神游）

Point 发售日

PSP日版发售日是2004年12月12日，任天堂将NDS在日本早于PSP 10天发售，把索尼打了个措手不及。当时游戏业界称任天堂的这招是成功的基础。如今历史重现，3DS早于NGP几乎一年发售，等NGP发售时，3DS已经把它拉开了一段不小的距离。不过……人算不如天算，3DS发售后“引发”的日本地震和各种随之而来的灾难，尤其是人心惶惶的核危机，给日本带来了空前的灾难，势必会大幅影响3DS的普及速度。对还在开发阶段的NGP也有很大的影响。掌机游戏业未来的格局如何，我们只能拭目以待了。

北美首发顺利

2004年11月21日

NDS主机正式在北美发售。先行发售的主机同捆《银河战士：狩猎》的体验版。NDS在北美首周销量为50万台。

Point 《银河战士：狩猎》拇指触笔

美版《银河战士：狩猎》自带一个大拇指的手指触笔（Thumb Strap），此物的外形有点像半个花生壳，顶部有尖端，套在拇指上用拇指当触笔。这个很有创意的周边只在NDS发售初期存在过很短的时间，后来就彻底消失了。



←此物之后就再也见不到了。

初期危机：供不应求

2004年12月2日

在日本发售前，当时多数的销售店就已经达到了预约结束的超好评状态，于是在发现货源不足的同时，以增产出货的方式来提供充足的货源完成了主机的发售。10日后的12月12日，由于竞争对手的掌机PSP在生产环节上的严重滞后，与当年年末商战中，NDS获得了不错的销售业绩。美国方面，在发售后1个月内实现了100万台的出货量。于是2004年12月末，日美的累计销量已经达到了280万台。



2005年

网络连接和大作群开始发力了

任天狗和主机新颜色

2005年3月2日

任天堂宣布《任天狗》的发售日期，同时公布了NDS的4款新颜色。《任天狗》这款游戏对NDS的意义重大，开创了一种新的娱乐形式，并带领NDS走向成功。

Point 一共有多少只《任天狗》

《任天狗》为NDS的普及立下了汗马功劳，甚至后来神游DSi都内置了中文版的《任天狗狗》用来提高销量，3DS首发也有加强版的《任天狗+猫》造势，可见老任对本作的重视。每个任天狗都有3个版本，到底有多少呢？请看下期“一个游戏”栏目。



Wii、GBM、《动物之森》

2005年5月18日

2005年E3上任天堂公布了另一台印钞机——Revolution，也就是Wii。同时任天堂公布了最后一个版本的GBA——GBM（Game Boy Micro）。对于NDS来说，这一天公布的NDS的网络功能Wifi Connection服务虽然和前两个主机相比黯然无光，但带来了后面的一个巨作《动物之森》。

神游DS上市

2005年7月23日

神游DS在中国上市，初期发售的中文游戏有《直感一笔》《摸摸瓦力欧制造》《摸摸耀西-云中漫步》《神游马力欧DS》《新超级马力欧兄弟》。

任天堂的网络连接

2005年10月5日

任天堂召开秋季发布会，公开了Wifi Connection的详细内容，同时公开了《最终幻想3》的游戏画面。

《马里奥赛车DS》北美发售

2005年11月14日

《马里奥赛车DS》在北美发售，同时Wifi Connection在北美正式展开。这款游戏是NDS历史上第一款Wifi Connection游戏，日本地区的第一款支持Wifi Connection的游戏是《动物之森》。国内玩家通常认为《动物之森》是第一款，其实是不对的。

Point 老PG的《马里奥赛车DS》

剑纹：马车DS是当时掌机迷小编“天意”负责的游戏，他负责制作每期杂志中马车的固定栏目，我刚到编辑部时就看到他整天在打这个游戏，记得还在杂志上自曝过打马车时的照片。如今还记得，当时编辑部很多人一起联机马车DS的情况，不过我没有加入。我个人喜欢真实系和夸张系赛车游戏，对道具对战类不太感冒。直到今天也没有太大改变，这点其实比较遗憾。



《动物之森》发售，销量300万

2005年11月23日

《动物之森》发售！本作是日本地区的“NDS Wi-Fi Collection”第一弹。由于当天是日本的勤劳感谢日，在两天内就获得了35万的销量，主机的销量也从前一周的6万台猛增到了16万台。此后《动物之森》获得了234万的销量，也成为了2005年度游戏软件销量的第一名。

2006年该游戏的出货量达到了300万份，这是继1994年的《超级大金刚》以后，《勇者斗恶龙》系列、《最终幻想》系列、《口袋妖怪》系列以外获得300万出货销量的游戏。06年7月实际销售突破了300万份，这也是除上述3个系列以外，继《俄罗斯方块》以来实际销售突破300万份的游戏。

Point 掀起了第一次联机狂潮

《动物之森》在国内掀起第一次联机狂潮。很大原因是大家对NDS的联机游戏充满了新鲜感，加上本作温馨的感觉很适合联机，于是网络上交换FC码，组织联机。可惜的是，本作的美版和日版不能互联，有些玩家只能两个版本一起玩（比如我剑纹）。





“吉他狗”是游戏中非常成功的NPC形象之一。

《马里奥赛车DS》日本

2005年12月8日

《马里奥赛车 DS》在日本发售，作为日本地区的“NDS Wi-Fi Collection” 第二个作品。即使是在非节假日发售，本作销量也达到16万份，而NDS的周间销量也达到了29万台。

NDS破500万，5款游戏破百万

2005年12月26日

任天堂召开“NDS Touch！Generations新作记者发布会”。会上公布NDS在日本的销量已经突破500万台。这也是超过了GBA的14个月、以及PS2的17个月，史上最快突破500万台销量的主机。此后，公布了5款游戏的销量都超过100万，分别是《任天狗》《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人的脑锻炼 DS》《轻松头脑教室》《动物之森》《马里奥赛车DS》。



有人这样COS教授……

NDS破500万，5款游戏破百万

2005年12月底

NDS在2005年末在日本的出货台数达到了544万台（根据Enterbrain的统计调查数据，2005年NDS在日本的实际销量为432万台）。到2005年年底，世界范围内的实际销售台数已经达到1300万台。特别是2005年年底到2006年年初期间，在日本的圣诞节和压岁钱商战中获得了绝佳的市场效应，相继出现了“断货”的零售店铺，而12月的第4周到06年1月的第1周期间的销售量就达到了100万台。这在世界范围内都属于能让人惊讶的高销售量，也在游戏机史上属于空前的热门状态。

2006年

NDSL发售并获得玩家的认可

NDSL公布，更轻更薄更……
2006年1月27日

任天堂公布NDS改进版造型的新主机——NDSL，预订3月2日发售。NDSL的L是Lite的意思，意为轻巧。

销量继续增长
2006年2月

任天堂公布日本地区NDS的销量已经超过600万台，百万级游戏已有7个。

NDSL首发同样供不应求
2006年3月2日

NDS Lite发售前夕，出现了从深夜便开始排队购买主机的新闻报道。由于NDS主机自身的缺货，主机数量不够或者已不能进货的店铺乘机实行高价销售，并且还出现了大量购入后于网上进行拍卖的投机倒把者。对此，任天堂在官网上作出了“3月份的NDS出货量为20万台，而NDS Lite的出货量为45万台，共计65万台”的说明，希望能获得顾客对于缺货的理解。同时，可能会与主机同时购入的“Touch！Generations”系列的一部分发售日延期到4月下旬，意在分散顾客对于主机的需求。



NDSL是最成功的NDS机型，推出过各种不同的颜色。

老版本NDS停产
2006年4月

NDS Lite的出货台数为80万台，此后不断扩大出货量。而在北美，NDS Lite的销售定在了6月。NDS Lite发售后，任天堂原计划和传统NDS实行并行销售，但是由于日本地区出现慢性货源不足，以及北美和欧洲等地也逐渐开始了NDSL的销售，所以生产线几乎都转移到了NDSL的制作上，老NDS的出货台数大幅减少。因此从2006年夏开始，老NDS停止生产。

NDSL在北美获得大成功
2006年6月11日

NDSL在北美发售。NDSL主机的销量完全出乎任天堂的预料，日本地区的销量在2006年6月已经突破了900万台。到7月底，主机发售20个月以来，其日本地区的实际销量突破了1000万台。这大幅超过了GBA的30个月、以及PS2的32个月突破千万台的记录，是日本国内游戏机史上销售过千万台的最快记录。

神游DSL登陆天朝
2006年6月29日

神游DSL在国内发售。虽然没有官方统计，但从神游代理渠道得知，神游版DSL的销量还不错，尤其是行货负责保修，很多人选择了神游版的DSL。后来还出现了神游特别版的中国龙、马里奥等专属国内的“限定版”DSL主机。不过神游DSL主机没有日文字库，导致一些进行多国语言选择的游戏会出现问题，比如《游戏王》系列。



NDSL销量很高
2006年8月底

仅发售了26周的NDSL的实际销量超过了自2004年12月12日发售的PSP的实际销量。

“勇者逗恶龙”降临NDS

2006年12月

SQUARE-ENIX宣布把《勇者斗恶龙》系列的第9作《勇者斗恶龙IX 星空的守护者》的平台确定为NDS。SE公司表示将会把该系列的游戏制作在“最为普及的主机硬件上”。以前只在家用机上制作的超大作游戏作为掌机游戏开发，这说明了NDS的高人气、以及当时远超家用机的普及度。

Point DQ9的战斗系统修改

DQ9最初的预订发售日期是2007年内，但是经过多次周折，延期2年多，直到2009年7月才发售。本作由LEVEL 5负责开发，作为DQ系列正统续作第一次登陆掌机平台，据说Square Enix打算修改本作的战斗方式，将传统的指令战斗系统改为动作角色扮演的实时战斗，结果引起了日本玩家的强烈不满。只能将战斗方式修改回经典的回合制。也许由于这些原因，本作才延期吧。



NDS是日本最畅销的产品

2006年底

Enterbrain统计显示NDS系列在日本地区的销量达到930万台。《日经TRENDY》杂志所选出的“2006年畅销商品BEST 30”中，NDSL以及脑锻炼游戏居第一位。当时的报纸和电视等各大媒体都争相报道NDSL的影响力。



在游戏产业发达的日本，一些权威刊物对某些产品的评价直接给消费者以导向，有时会决定这些产品的成败。

口袋妖怪 钻石/珍珠

2006年9月28日

《口袋妖怪 钻石/珍珠》在日本发售，发售仅4天就获得了158万份的销量（两个版本合计），是当时NDS游戏史上最快达成百万销量的作品，因此也导致了NDSL主机的严重缺货。根据Media Create的统计显示，在PS3的发售当周，PS3的销售量为81639台，而与此同时的NDS销售量达到了148174台，超越了次世代家用机的周销量。因此也成为了当时的一大话题。其中包括PS3主机的产量比较少的原因，但是也充分表明NDS所拥有的人气稳定程度之高。

Point 口袋妖怪的小历史

从1996年诞生，口袋妖怪系列经历了很多发展过程。真正的正统作品，到钻石珍珠已经发展了四代，而我们现在正在玩的黑白是第五代。

口袋妖怪正统系列：

正统系列	游戏名称	平台
第一代	口袋妖怪 红/绿	GB
第二代	口袋妖怪 金/银	GBC
第三代	口袋妖怪 红白石/蓝宝石	GBA
第四代	口袋妖怪 钻石/珍珠	NDS
第五代	口袋妖怪 黑/白	NDS



黑白之后，加强版“灰”的传闻开始出现。

2007年

NDS系列的销量继续快速增长

世界上有1000万只任天狗

2007年初

截止到2007年初，《任天狗》的全球销量已经成功突破了1000万份。这个数字说明本作受欢迎程度，同时也证明了全世界范围内所掀起的NDS热潮。

日本地区突破1500万台

2007年3月2日

Enterbrain公布NDS在日本地区的销量已经突破了1500万台。NDS在发售后的115周内，完成了PS2在发售后第220周的两倍销量。再次显示出其超高的人气。

销量继续飙升

2007年6月6日

在发售后的129周后，NDS系列在日本地区的销售台数突破1700万台。根据东京新闻报道，NDSL自2006年圣诞年末商战以来，生产数量从每月160万台大幅增加到每月250万台，但这个数量依然供不应求。

2008年

DSi发售，欧美市场异常火爆

日本史上最畅销的游戏机

2008年1月7日

根据Enterbrain的统计显示，2007年11月下旬到12月底约1个月的时间内，NDSL的销量超过100万台，而包含老NDS机型在内，NDS系列在日本地区的累计销量已经达到2110万台。这已经超过了同时期PS2的累计销量，NDS成为日本史上最畅销的游戏机。此外，根据任天堂在2008年3月份的决算显示，NDS的全球累计销量已经达到了7060万台。《马里奥赛车 DS》《动物之森》《新超级玛丽奥兄弟》等发售超过两年以上的游戏，其销量仍在不断的增加。

年内销量403万

2008年开始

2008年市场开始出现转向，主机的销量开始趋于缓慢，周间销量也因为《怪物猎人》系列登陆PSP平台而下滑，但是在夏季NDS实现了再逆转，年内销量403万台，并同时保持了销量第一的宝座。

第二次改进型——DSi发售

2008年11月1日

11月1日发售的新机型NDSi的初次出货量为20万台，大多数的店铺只用了1至2天就销售一空，最多也没有超过4天，并且NDSi的销量在发售后的第8周突破了100万台。

主机新趋势出现

2008年底

之后日本地区因《怪物猎人》等原因，就如同Wii和其他家用机的用户构成一样，形成了新玩家和轻度玩家选择NDS，而15岁左右（青少年）到25岁左右的传统玩家和核心玩家选择PSP的这样一个掌机的用户构成。

创美国最高月销量

2008年12月

DSi在美国仅仅2008年12月就卖出了304万台，创造了史上最高的月销量。同时，NDS系列的2008年年销量为995万台，超出2007年自己所创造的852万台的记录。但是，由于Wii的销量达到了1022万台，所以NDS系列在年销量排名上为第二名。

欧洲销量比美国还高

2008年

NDS在欧洲的销量比在美国的销量还要多。Wii的年销量达到830万台，成为了欧洲市场上家用机年销量最多的主机，而NDS的销量超过了Wii，达到1120万台，刷新了欧洲的游戏机年销量最高纪录。

2009年

新机型NDSi LL发售，进入末期

即将超过1亿

2009年1月29日

1月，发售4年后，NDS系列在日本地区的销量超过了2500万台。1月29日任天堂公布，预计在3月底NDS系列能够实现全球累计1亿台的销量。

《动物之森》销量破500万

2009年2月

《马里奥赛车DS》等长卖的游戏，到了2009年其销量仍在不断增长。特别是《动物之森》在好几周内仍然超过了Wii平台上发售的续作《动物之森 城市人》的销量，在2009年2月突破了500万份的销量。

NDS系列全球超1亿

2009年3月6日

3月6日，作为家用掌上游戏机，只用了4年零3个月2周的最短时间，NDS完成了全球累计1亿台的销量，比预期早了很多。此后销量持续增长，在2009年底完成累计销量1亿2513万台。至此，NDS成为全球市场上有史以来销售最多的游戏机硬件。

《马里奥&路易RPG3》

2009年上半年

上半年，纵观世界范围内的游戏市场，掌机和家用机都没有超热门的大作，NDS的销量同样趋于缓慢。但是，其销量仍旧维持第一。游戏方面，在上半年发售的《马里奥&路易RPG3》获得第一，更加确定了NDS主机与游戏在市场上的地位。



使用库巴是本作的卖点：在马里奥世界没有什么不可能。

《勇者斗恶龙IX 星空的守护者》发售

2009年7月11日

尽管2006年所公布的游戏《勇者斗恶龙IX 星空的守护者》曾一度延期，但是终于在7月11日发售了。游戏的出货量在两天内达到300万份，而实际销量为234万份，刷新了该系列自身的最高纪录（即使是NDS的游戏软件，这也是只发售一个版本就能获得如此销量的最高纪录）。本作大受好评，到2009年12月出货量超过415万份，刷新该系列的最高纪录。而同时期发售的《朋友聚会》，以及约两个月后所发售的《口袋妖怪 心金/魂银》的大卖（发售周2天内约140万份的销量），都促使NDSi销量的增加。最终，上述游戏在日本地区的年销量分别为第一位、第四位和第二位（第三位是《新超级马里奥兄弟》）。

Point 《马里奥&路易RPG3》

这个系列被国内粉丝简称为“马路RPG”，还有更邪恶的“马路白屁股”……马路RPG系列中公认最好的作品是GBA版的“超巨星传说”，NDS的2代和3代虽然玩法上一直有所发展，但似乎少些什么，大概是缺少那些创意有趣又让人捧腹大笑的mini小游戏。3代一大特色是永远的反派库巴大王变成了马里奥路易兄弟的伙伴，可以控制它一起进行游戏。



NDS系列最后一个成员NDSi LL发售

2009年11月21日

NDSi的新机型NDSi LL于11月21日发售。2天内销量为10万4000台。



2009年总结（日本地区）

2009年末

最终，日本地区全年的NDS全机型合计销量为402万台（Enterbrain的统计调查），连续5年成为主机销量的第一名。

2009年总结（欧美地区）

2009年末

NDS系列在北美地区的销量增加，最终的年销量为1122万台，创造了超过Wii的销量后，北美地区游戏市场史上最高年销量的记录。在欧洲尽管其销量比2007年、2008年有明显下降，但是也仍旧维持了优势。另一方面，由于游戏软件在当年与日本市场差别很大，并没有一定程度上的高销量大作出现，所以在游戏上的销量并没有大幅增加。



3DS首次公布

3010年3月23日

3月NDS在日本地区的累计销量超过3000万台（Enterbrain的统计调查）。3月23日公布了后继主机“Nintendo 3DS”。

销量近1亿3000万

2010年3月底

到3月底，全世界的累计销量达到1亿2889万台，超越GAME BOY并以掌机完成了游戏机史上的最高销量。

全面降价

2010年6月19日

6月19日，随着NDSi LL的新颜色机型发售，NDSi和NDSi LL的价格分别下降为15000日元和18000日元。至此，NDSL、NDSi、NDSi LL真正实现降价。

《口袋妖怪　黑/白》

2010年9月18日

9月18日发售的《口袋妖怪　黑/白》在两天内达到263万份的销量（任天堂公布为255万份）。这是系列的最高首周销量，也是日本国内游戏软件首周销量的最高纪录。

Point 关于口袋妖怪的设计

《口袋妖怪》中有数量众多的妖怪，这些妖怪并不是凭空想象画出来的，比如《口袋妖怪　黑/白》共有17个人参与设计妖怪，他们要去各种动物园、水族馆观察现实中的动物来获得一些灵感。考虑哪些类型的动物较多出现，以便进行挑选，然后综合考虑所有动物的特性，以便达成平衡和风格的统一。



步甲虫：原型为黑步甲，蜗牛的天敌。它以卷嘴蜗牛为目标，夺取外壳后变成盔甲骑兵。

同比销量降低

2010年底

由于没有去年的超大作、以及后继主机3DS的公布等原因，NDS系列比往年的销量有所减少。根据Enterbrain的统计，最终年销量为296万3709台，仅仅比第二位的PSP（289万476台）多出一点，并且连续6年获得了国内主机销售的第一位。不过根据同样是统计调查机关的Media Create的统计数据，PSP的年销量要稍微多出NDS。



NDS开发机，摄于2010.11.19

NDS，摄于2006.06.06

NDSi，摄于2008.11.01

NDSL，摄于2007.09.17

NDSi&NDSi LL，摄于2009.12.17



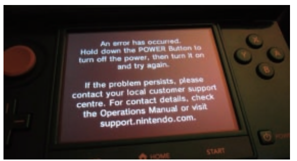
3DS部落

关于3DS主机和作品的种种情报

“任黑” 任天堂回应3DS黑屏

3DS刚刚在欧洲和北美上市，有个别玩家在玩《猴子球3D》《超级街头霸王IV 3D版》《幽灵行动：影子战争》时遇到了“黑屏”问题。画面出现提示，需要关机重试。随后EuroGamer联系任天堂，得到了官方回应：“假如你的3DS出现了一些问题，我们建议首先下载并安装最新的系统更新，该更新如今已经上线。如果该问题仍然存在，请联系联系你所在的本地任天堂客服中心来深入调查该问题。”

截稿前黑屏问题很少见，国内论坛还没有发现一例类似问题。其实，这种情况在游戏机首发时都会出现，毕竟几十上百万的销量，故障率不可能为零。虽然我朝没有官方保修，但对于这种可以解决的问题更不需要过于担心，毕竟三红时代咱们都熬过来了。



破解界 3DS存档破解成功



⬅3DSaveTool软件已经有下载了，不过还需要这个USB设备才能将3DS正版卡插在电脑上读取存档。

3DS破解进度如何？这个问题找不到答案。毕竟烧录卡厂商和黑客们都在秘密研究中，谁先破解谁发财啊。4月初，有人研究发现3DS的存档和DS一样，存档文件存在卡带里。虽然和DS的加密方式不同，但破解没什么难度。

3DSaveTool这款软件出现了，需要配合NDS Backup Adapter+这个适配器，才能将3DS正版游戏中的存档导入或者导出。看似进展不大，但掌握了存档的工作方式也许对破解有所帮助。

迷科技 3DS电池使用时间

新迷小编很忙（说很懒也行），一直没时间测试3DS的电量。另一方面，编辑们认为不管能用几个小时，3DS总得玩啊，测不测意义不大。不过肯定有人关心这个，所以就找了一份详细数据给各位看看。这是来自德国的Planet3DS网站测试的数据，他们用《超级街霸4 3D版》和《口袋妖怪 黑》测试电量，得到如下结论（见右表）。

使用时间	3D	声音	省电模式	亮度	Wi-Fi
4:47	开	关	开	1/5	关
4:36	关	50%	开	2/5	关
3:37	开	50%	开	3/5	关
2:07	开	100%	关	5/5	开
4:56（注）	关	100%	关	5/5	开

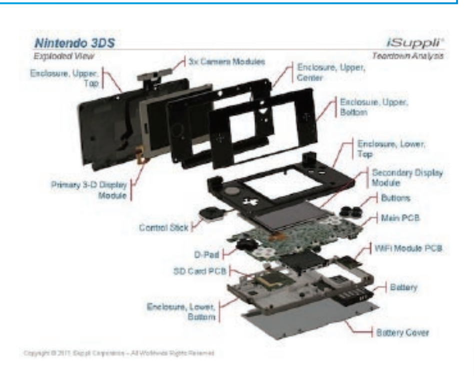
注：这项是玩NDS游戏的电量测试，使用《口袋妖怪 黑》。

通过测试数据可以发现，3DS最费电的地方是3D，其次是声音。最极端的情况3DS测试的最后一个，3D全开，声音开到最大，关闭省电模式，亮度最高，连着Wi-Fi打《超级街霸4 3D版》，只能玩2个小时多一点。最省电的方式是关闭3D效果、声音和Wi-Fi，亮度调到最低，省电模式打开。这样能玩4个小时47分钟。玩NDS游戏时间比较长，3D肯定是没用的，会自动关闭。然后，即便声音和亮度全开到最大，也能在3DS上玩将近5个小时的NDS游戏。

迷科技　3DS制造成本研究和硬件配置解析

美国一家研究机构HIS iSuppli公布了3DS的材料清单，是近期很有趣的一篇文章。根据他们的计算，3DS的零件制造成本约为103.25美元（美版卖249.99美元），其中包括组装费2.54美元（在天朝组装价格真低啊）。当然这只是纯硬件成本，不包括研发、宣传、后期等各项开支。

根据这家研究机构的拆解，3DS的强项是上屏的3D屏幕。制造商是夏普，屏幕规格是TFT液晶屏，背面是单色LCD视察屏障，可以调整3D效果的深度。这些咱们其实都知道了。然后报告说下屏也是夏普制造，两个屏幕成本是33.8美元（DSi屏幕成本只有11.85美元），是主机中最贵的零件。处理器的成本约为10美元（DSi的大概7美元），也贵了不少。内置存储部分从DSi的256MB增加到2GB，所以比DSi贵了几乎两倍，大概8.36美元，生产商是三星。通过拆解，HIS iSuppli发现3DS的内存是两块富士通FCRAM的64MB内存，也就是128MB。这种内存可以在低功率的情况下达到和DDR3类似的性能，非常强劲。不过HIS iSuppli则表示了担忧，认为大多电器是向很多个厂商取得记忆体，借此降低风险，并且可以得到最佳价位。任天堂把富士通当作单独来源，限制了降低主要零件成本的能力，并且可能会提高供应链风险，比如这次地震如果富士通受到了很大影响，3DS就一起跟着倒霉了。



除此之外，3DS比DSi增加了很多新东西，比如陀螺仪啊、加速感应器之类的，音频解码硬件也进行了升级，所以这些都增加了成本。无线连接硬件使用了创锐(Atheros)的AR6014G-AL1C 802.11b/g，比DSi的强很多。另外3DS有3个摄像头（前面两个组成3D摄像头，里面一个普通的），成本大概只有4.7美元，跟DSi的两个摄像头成本几乎一样。为什么这么便宜？因为这3个镜头都是像素很低的便宜货……

电池这次提高了容量，从DSi的840mAh增加到1300mAh（上面的标记），但是HIS认为电池的实际容量是1470mAh。电池由三星SDI提供。由于3DS的屏幕更大更高级、处理器的性能提升了很多、又多出来了陀螺仪和加速器等元件，所以为保证使用时间，电池容量就必须加大了。同时任天堂还改进了芯片的电源管理性能，提高3DS的电池使用时间。有趣的是，这家HIS iSuppli研究机构认为，苹果一直花费极大的力量改善其产品的电池续航能力，而任天堂这次从苹果那里学了不少东西。

Preliminary Bill of Materials Summary for Nintendo 3DS vs. Nintendo DSi

	NINTENDO 3DS (Preliminary Analysis, March 2011)		NINTENDO DSi (Full Analysis, February 2009)	
Function	Cost	Major Components	Cost	Major Components
Display / Touch Screen	$33.80	Includes	$21.95	Includes
Displays		Sharp - LS035T7LE38P - Primary 3-D display module - 3.5" diagonal, 16.77M color TFT color LCD, 800x240 pixels		Sharp - LS033A1DB48R - Display module - 3.25" diagonal, 262K color TFT LCD, 256 x 192 pixels, w/ touch screen
		Sharp - LS030Q7DW48P - Secondary display module - 3.0" diagonal, 16.77M color TFT color LCD, 320x240 pixels		Sharp - LS033A1DB38R - Display module - 3.25" diagonal, 262K color TFT LCD, 256 x 192 pixels
Touch Screen		3" - 4-wire resistive		3" - 4-wire resistive
Mechanical / Electromechanical	$20.81	Includes	$19.44	Includes
		PCBs, connectors, switches, wiring, plastics, metals, etc.		PCBs, connectors, switches, wiring, plastics, metals, etc.
Apps Processing	$10.02	Includes	$5.71	Includes
		Sharp - Application Processor - ARM Core with integrated GPU		Sharp - Application processor - ARM core
Memory	$8.36	Includes	$3.61	Includes
		Samsung Semiconductor - KLM2G1DEHE-B101 - Flash - MoviNAND, 16Gb, MLC, 3.3V		Samsung Semiconductor - KMAPF0000M-S998 - Flash - MoviNAND, 2Gb, MLC
		Fujitsu - MB82M8080-07L - MCP - 512Mb FCRAM + 256Mb LPDDR (or PSRAM) (*content assumed)		Fujitsu - MB82DBS08164D-70L - Mobile FCRAM - 128Mb (8Mx16), 1.8V, 70ns
User Interface	$6.01	Includes	$3.98	Includes
		InvenSense - ITG-3270 - Gyroscope - 3-axis, digital		Texas Instruments - THS4141DGN - Amplifier - differential, high speed
		Texas Instruments - Audio codec - stereo (function assumed)		Texas Instruments - Audio codec - stereo
		ST Micro - LIS331DLH - Accelerometer - MEMS 3-axis, ±2g/±4g/±8g, digital output		
WLAN	$5.00	Includes	$5.58	Includes
		Atheros - AR6014G-AL1C - WLAN - single chip, MAC/baseband processor/radio, 802.11b/g, 2.4GHz		Atheros - AR6002G-AC1B - WLAN - single chip, 802.11g
				Mitsumi - MM3218 - WLAN - single chip, 802.11b
Camera	$4.70	Includes	$4.58	Includes
		3 VGA Cameras - 1 stereo (2x VGA), and 1 mono VGA		2 VGA Cameras
Power Management	$3.63	Includes	$2.05	Includes
		Texas Instruments - Power management IC and battery charger (function assumed)		Texas Instruments - BN7207180 - Power management & charger IC
		NEC - Power Management for Apps Processor		NEC - Power Management for Apps Processor
Battery	$3.50	Includes	$1.78	Includes
		Battery - Li-ion, 3.7V, 1300mAh		Battery - Li-ion, 3.7V, 840mAh
Box Contents	$3.46	Includes	$3.78	Includes
		Charger, box, packaging & literature, stylus, cables, etc.		Charger, box, packaging & literature, stylus, cables, etc.
Other	$0.60	Includes	$0.44	Includes
		Timing components		Timing components
Direct Materials	$100.71		$75.58	
Manufacturing Cost	$2.54		$2.54	Assumed for now not to be different in manufacturing cost
Total	$103.25		$78.12	

Source: IHS iSuppli, March 2011

*This cost assessment is preliminary in nature, accounting only for hardware costs, and does not take into consideration other expenses such as software, licensing, and royalties or other "soft" costs.

最后该公司表示：“总的来说，任天堂的这款机型仍然采用了他们的传统设计风格。”而对于日本地震和海啸等对3DS造成的影响，HIS iSuppli研究机构认为虽然3DS主要使用日本供应商的零件，但不能确定有什么明确的影响，因为还没有得到这些日本供应商的坏消息。而灾难造成的大多数日本行业的后勤和电力问题肯定会对游戏设备的开发和销售造成影响。

实用素材 3DS Mii自建人物QR代码收集



游戏人物





马里奥（马里奥系列）

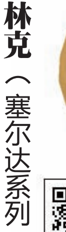




路易（马里奥系列）




瓦里奥（瓦里奥系列）





林克（塞尔达系列）



雷顿教授（雷顿教授系列）




路克（雷顿教授系列）





永濑丽子（山脊赛车系列）




动感小子（啪啦啪啦啪）

任天堂老大




山内溥（任天堂老社长）




岩田聪（日本任天堂现任社长）




宫本茂（任天堂王牌制作人）




雷吉（北美任天堂总裁）

动漫角色

蜡笔小新







哈利波特





凌波丽（EVA系列）





轻音少女





著名人物

憨豆先生





小丑（蝙蝠侠黑暗骑士）





米高·积逊





爱因斯坦





美国总统

克林顿





小布什





奥巴马





关于QR CODE



QR CODE是3DS新增的功能，可以将Mii形象转换成这种二维图片互相交流，还可以通过摄像头扫描这种图像，直接转换成Mii形象。在“Mii工作室”里选择第四项进入。

NGP（代号）发售前的信息汇总

NGP情报站 Vol.01

NGP Station

NGP性能到底怎么样?

NGP提前公布主要是为了吸引眼球，同时给那些小开发商们充足的时间准备。对普通玩家来说，看到NGP的实物，最大的意义是可以停止YY了。不过面对这么一个号称可以媲美PS3神机的小怪物，民间讨论的声音并没有停止。有人欢呼大赞，有人质疑其性能很容易被超越，有人说这货就是智能手机，还有人怀疑索尼玩阴的，发售前把NGP的吹上天，等真的发售了来个大缩水。等等。

既然还有大半年才能见到NGP的真面目（假如地震对NGP没有影响，还是年底发售），作为传统掌机玩家，我们对NGP的期待是不言而喻的，希望它能将PSP系列发扬光大的同时，顺便拉拢一部分智能手机轻度玩家过来。如果能繁荣一下低靡已久的我朝掌机玩家群就更好了。就像之前新迷对待3DS一样，本期新增加的NGP情报站的第一期，就用数据说话，来看看NGP机能到底怎么个意思。 文/平射炮

NGP vs. 3DS

	Nintendo 3DS	Sony NGP
CPU	266MHz ARM 11*2(注2)	2GHz ARM Cortex A9 四核（注1）
GPU	200MHz DMP Pica 200	800MHz SGX543MP4+ 四核
RAM	64MBs（注2）	N/A
VRAM	4MBs（注2）	N/A

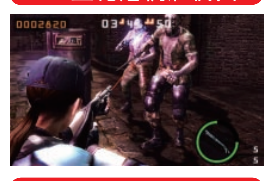
注1：基于此硬件的最高频率。NGP的具体频率还没有公布。
注2：3DS的CPU是之前报告的数据，任天堂还没有公布具体规格。

CPU、GPU、RAM和VRAM这些名称和参数对于熟悉电脑的人很容易理解，这几个硬件的性能直接关系着主机整体性能。从目前公布的参数来看，3DS和NGP完全不是一个等级的。

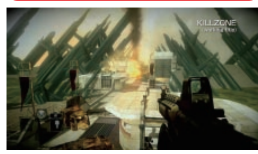
任天堂把精力集中在3DS的3D图像处理能力，使用了单核GPU和双核CPU来处理立体视效果。索尼则是非常努力的提高硬件处理性能，以便大幅提高NGP的处理能力。NGP的CPU是ARM Cortex A9 四核处理器，可以达到几乎2GHz的处理速度，GPU则是Power VR定制的SGX543MP4+这个型号，可以提供高达800MHz的最大图像处理速度。当然这只是理想状态的性能，索尼还没有公布具体的频率速度，实际性能可能有所差异。在2月的游戏开发者大会（GDC2011）上，SCE北美的老大David Coombes谈到了NGP的频率，他说：“有人看到NGP的效果说这东西和PS3一样强啊。其实，NGP没有使用2GHz的频率是因为电池只能维持5分钟……而且可能会让你的裤子着火。”看这意思，他是说NGP没有使用CPU的2GHz全速频率，不过即便如此，在OLED 5寸屏幕上的效果也已经可以媲美PS3了。

3DS方面，虽然主机已经发售，但是任天堂一直没有公开3DS的具体性能参数。老任多贼啊，本来3DS的画面就不差，GPU的特效也不错，而且有裸眼3D这么给力的高科技，老任知道3DS的性能参数并不算高，不公布最正确。3DS机能到底啥样，自己看去。即便如此，利用已知的数据也不难看出，机能方面必然是NGP胜出了。

3DS生化危机雇佣兵



NGP杀戮地带DEMO



↑3DS的3D立体视无法在杂志和视频中表现，而NGP的OLED屏幕的效果也不简单。

NGP vs. PSPgo vs. PSP1000

	PSPgo	PSP-1000	NGP
CPU	333MHz MIPS	333MHz MIPS (降频到222MHz使用)	2GHz ARM Cortex A9 四核（注1）
GPU	N/A	N/A	800MHz SGX543MP4+
RAM	64MBs	32MBs	N/A
VRAM	N/A	N/A	N/A

注1：基于此硬件的最高频率。NGP的具体频率还没有公布。

NGP比3DS的性能强，自然比PSP也强。使用最高速度2GHz粗略计算的话，NGP比PSPgo快6倍，比PSP1000快9倍。即便NGP的CPU却如David Coombes所说有所降频，那它也比PSP系列的性能提高了很多很多。

PSP怪物猎人携带版3rd



NGP神秘海域



NGP vs. iPhone4 vs. iPad vs. iPad2

	iPhone4	iPad	iPad2	NGP
CPU	1GHz Apple A4 (ARM Cortex A8)	1GHz Apple A4 (ARM Cortex A8)	1GHz Apple A5双核 (ARM Cortex A9)	2GHz ARM Cortez A9 四核（注1）
GPU	200MHz SGX535	200MHz SGX535	SGX543（注2）	800MHz SGX543MP4+
RAM	512MBs	256MBs	512MBs（注2）	N/A
VRAM	N/A	N/A	N/A	N/A

注1：基于此硬件的最高频率。NGP的具体频率还没有公布。
注2：iPad2使用的GPU和RAM的数据来自Geekbench，苹果公司未公布。

苹果这两年春风得意，用手机iPhone、随声听iPod Touch、平板电脑iPad这些通用自家iOS系统的、都能玩游戏的设备，开创了新蓝海，顺便打乱了传统掌机的阵营。iPhone和iPad有多么成功不用讨论。要清楚一点，不论是苹果的哪个便携设备，功能上都不是纯为游戏服务的。就像PC一样，硬件的设计并不是为了游戏，所以和同等硬件性能而专为游戏优化的传统游戏机相比，硬件的参数不太具有可比性，还得看实际的表现。不过只看硬件参数的话，会发现iPhone4和iPad2已经比较接近NGP的性能。有趣的是，他们使用的苹果A4，A5 CPU和NGP使用的ARM Cortez CPU极为相似，而GPU同样使用了POWER VR的产品，只是NGP的性能更高一些。

iOS游戏《真实赛车2》



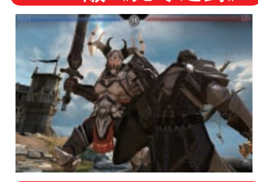
↑《真实赛车2》是iOS平台上耗巨资开发的赛车游戏。

iOS游戏《沥青都市6》



↑《沥青都市6》的画面在iPad2上有所优化。

iPad版《无尽之剑》



iPad版《愤怒》



iPad版《死亡空间》



↑这3款游戏可以代表iPad游戏3D技术和美术的最高水平。

同一个名称，但有11个版本。它就是

最终幻想IV

同一个游戏 Vol. I

本栏目并非怀旧，也不是新作介绍，而是新旧交替。



今年3月14日PSP上发售了《最终幻想IV完全版》，很多人欢呼雀跃，但更多的像我一样的人会在一旁感叹："又复刻了一次啊！"从最早的原版，到后来的家用机PS版，接着不断出现的掌机版。一次次的复刻，却一次次的取得相当不错的销售成绩。玩家们的追捧也给了Square Enix不断的信心，来执行这种重复重复再重复的策略。那么FF4到底被复刻了多少次？不少人都能举出多个例子，但估计没多少人知道那个具体的数字：10次！包括1991年7月19日的SFC版原版在内，共有11款FF4！ 文/硬核

SFC版 Final Fantasy IV Easytype 1991.10.29

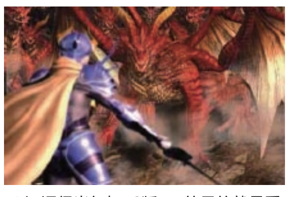
原版发售后仅仅三个月，Square就根据收到的用户反馈对游戏进行了修改。难度全方位降低，意在吸引低年龄层的玩家。在Easytype中，敌人的威力被削弱了，也取消了前后队列的概念。除了这种对敌人的削弱，Easytype还把很多难懂、不实用的战斗命令比如"忍耐"、"祈祷"之类的都删了，让战术运用的思路更加简洁。道具方面异常状态回复统一使用了"万能药"，MP回复药也可以直接在店里买到。很多武器性质进行了改动，弓箭的命中率也更高了。除了这些对于难易度的修改，Easytype为了更适合低龄玩家，将一些有血腥、性暗示的场景作了修改，比如牢房里的断头台变成了锁链和铁球，男女角色拥抱并亲嘴的过场只留下了拥抱动作，舞女不再脱衣服等。



↑最终BOSS的造型也顺带改了。这个造型后来某版本中成为了隐藏BOSS。

PS版 Final Fantasy IV 1997.3.21

这个版本其实可以看成是把SFC版的ROM放到光盘里，然后用官方模拟器来运行，前后再加两段当时刚刚兴起不久的CG动画。其基本内容跟SFC的原版没有什么区别，甚至连复制道具的BUG都没有修复。不过也加入了当时已经是主流的按键加速移动的设定，在大地图上也可以随时记录了。



↑还记得当年打PS版FF4的目的就是看CG，当然我看完开场CG就封盘了。

WSC版 Final Fantasy IV

2002.3.28

为了支持WSC主机，Square搞了一个Masterpiece系列，其实就是移植以前的名作，FFIV就是其中之一。根据WSC的硬件，这个版本的FFIV提升了画质，背景音乐也经过重新编曲，追加了新的迷宫等等。WSC硬件也有不足的地方上就是没有扩大缩小、顶点运算的能力，像是乘飞空艇时地面景色因为远近而变化大小的画面都是采用软件形式来实现的，变形很严重。



←乘飞空艇时地面效果非常难看，但他们依然坚持使用这种效果，还不如不要呢。

GBA版 Final Fantasy IV Advance

2005.12.15

GBA版是当时最好的版本。为什么这么说？因为GBA有者比WSC更精美的画面，对话框中还加入了天野喜孝绘制的头像。新内容也比WSC版更多——新故事、新迷宫、新BOSS、新武器等等。进入最终迷宫的人选也可以自由的设定了。但GBA版也有致命的弱点，就是BUG很严重，有的还会导致游戏记录损毁。Square Enix偷偷的在后期制作的卡带中换上了修正过BUG的1.1版，但除了卡带上一个小小的版本记号变化之外（“E3”变成“E4”），没有什么区别，从包装上是看不出来的。





NDS版 Final Fantasy IV

2007.12.20

让NDS版FFIV脱颖而出的是其全3D的画面，一些重要的过场也加入了语音。新的能力系统以及在下屏显示敌人弱点和HP等信息，可以说是以原版FFIV的故事背景制作的一款新游戏了。而且不仅对原版改动大，连GBA版新加入的迷宫在NDS版里也进行了修改。这些都让NDS版成为变动最大的一款FFIV。可惜NDS版依然有死机BUG，官方这一次终于站出来承认错误并指导大家如何规避BUG。



←如果游戏重制都是这种标准，就不会有人说骗钱了。



Wii Virtual Console版 Final Fantasy IV 2009.8.4

任天堂给Wii开通了官方的模拟器Virtual Console服务，这种好事Square Enix怎会不来捧场？实际上除了原版FFIV，其后传FFIV The After Years也就是《月之归还》也登陆了Wii Virtual Console。这可算是一次比PS版还要官方的模拟器版本，画面、内容当然跟SFC原版是一样的。



FOMA、au EZ、SoftBank S!版 Final Fantasy IV 2009.10.5/2009.12.10/2010.1.13

这三个版本国内的同学可能很少听说过，这些其实都是日本手机的版本。最早是FFIV后传 The After Years在这三类手机上发售，后来一想既然都有了后传了，干脆连原版也一道移植过去的了。这几个版本在内容上是一样的，以原版为基础，加强了画面音效，最终迷宫可以自由选人这一点继承自GBA版。手机版完全原创的就是一个新的EX迷宫，里面有各个角色的最强武器以及隐藏BOSS。当然这对复刻那么多次的FFIV来说都不是什么新鲜的做法了。

我也要玩这样的手机游戏！

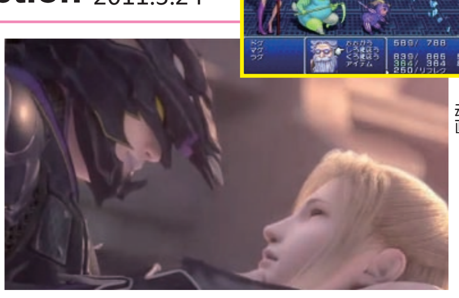




↑日本手机规格独特，国内很难玩到。很多家用机掌机系列开发的手机作品我们都只能等人家再移植。

PSP版 Final Fantasy IV: The Complete Collection 2011.3.24

这就是最新的PSP版了，画面音效之类的不用多说了，而内容方面除了原版以及后传之外，中间还加入了一段叫做Interlude的可以玩的剧情，用来讲述两段故事中间的发生的事情。有了完整的故事线，PSP版叫做“完全收藏版”就是这个道理。如果没有之前NDS的3D版本，这个PSP版差不多就可以概括整个FFIV家族了。



←有能力放进CG动画的媒体中，肯定都会有精美的动画。

其实《最终幻想》系列从1代到6代，每个都是身经百战，上过大量主机“战场”的勇士。4代碰巧是移植复刻最多的而已。虽然PSP版已经做了一个比较完美的总结，但没准3DS和NGP或者iP之类的手机上仍会继续出现其身影。



不管新手，还是老手，新一轮的狩猎开始了喵！

大家苦苦期待的MHP3终于来啦！在这个寒冷的冬季，让我们围坐在一起，拿着PSP，边吃瓜子边联机打怪。欢声笑语中你会发现生活原来是如此惬意。伴随将近一年的沉默期，新迷的“狩人营地”栏目复活。在这里你可以找到一些实用技巧，技术交流，狩猎趣谈，同人文章等大拼盘内容。如果你有什么要和大家分享的，别忘了来信交流哦。

狩人营地 MHP3 Hunter Camp
展现全新的猎人生活

① 全下载任务

Capcom在陆续更新下载任务，让大家保持对本作的热度。通过完成下载任务可以获得新素材，打造新武器或装备。本期列出目前所有的下载任务。

② 多人联机时的武器使用礼仪

硬核讲解多人联机狩猎的一大重要事项，说白了就是一些最好不用的招式。因为这些招式可能会严重影响同伴，是一种不礼貌的行为，应该尽量避免。

“狩人营地”公告牌

■本栏目欢迎怪物猎人玩家投稿，文稿、画稿、录制视频均可，稿件类型不限。尤其欢迎新颖打法、另类心得、深度研究、类型的文章。一经使用，稿费从优。（画稿为赠品）

投稿地址：
Email：pgmagazine@yeah.net
邮箱：北京市100096—025信箱，邮编100096

①ネギま！・凍る世界の吸血鬼 ②★4

任务类型	狩猎③	场地	冻土＜夜＞④
怪物	毒怪龙⑤		
获得道具	ネギま！仮契約書（魔法老师的契约书）⑥		
做成装备	大剑：ホウマノツルギ（逢魔之剑）系列⑦		
备注	毒怪龙会持续的从5区出现，打倒两头后就可以回去拿猫票完成任务了……⑧		

表格使用说明

① 任务名称（下载任务为日文名）
② 任务等级，星数越多越难
③ 任务类型
④ 场地和时段（昼夜）
⑤ 怪物名称
⑥ 完成任务获得的道具素材
⑦ 使用道具素材制作的装备
⑧ 备注说明任务的基本打法

我们都是猎人喵！

狩人营地

全下载任务

イベントクエスト

下载任务官方叫做イベントクエスト，日本人也或叫配信任务。所以大家在网上平台联机的时候碰到有人要打“配信”，就是指的这些下载任务了。

文/硬核

名探偵コナン・連続狩猟事件！ ★4

任务类型	连续狩猎	场地	小斗技场
怪物	青熊兽、白兔兽、赤甲兽		
获得道具	少年探偵団の証（少年侦探团之证）		
做成装备	猫装备：探偵ネコメガネ（猫用侦探眼睛）、名探偵Sネコメガネ（猫用名侦探眼睛）、探偵ネコスーツ（猫用侦探服）、名探偵Sネコスーツ（猫用名侦探服）		
备注	三头怪物是依次出场，所以没有多少难度。唯一要适应的是小斗技场的狭小空间。		

ファミ通・怒涛の突進祭り！ ★3

任务类型	讨伐	场地	小斗技场
怪物	大野猪、硬壳草食龙		
获得道具	ファミ通ST（法米通ST）		
做成装备	铳枪：シルバークラウン（白银王冠）系列		
备注	目标是讨伐20头大野猪，但硬壳草食龙也会混杂在一起出现。两者都是喜欢横冲直撞的类型。由于任务必须不装备任何防具和护石才能参与，要注意回复。		

JUMP・赤熱の双腕 ★5

任务类型	狩猎	场地	火山＜夜＞
怪物	雄火龙、炎戈龙		
获得道具	財宝Jチケット（财宝J券）		
做成装备	双剑：海賊Jエッジ（海贼J锋刃）系列		
备注	雄火龙和炎戈龙同时出现。		

ネギま！・凍る世界の吸血鬼 ★4

任务类型	狩猎	场地	冻土＜夜＞
怪物	毒怪龙		
获得道具	ネギま！仮契約書（魔法老师的契约书）		
做成装备	大剑：ホウマノツルギ（逢魔之剑）系列		
备注	毒怪龙会持续的从5区出现，打倒两头后就可以回去拿猫票完成任务了。或者连续狩猎10头也会完成任务。		

MGS・ソリッド＆リキッド ★8

任务类型	狩猎	场地	冻土＜昼＞
怪物	冰碎龙、冻戈龙		
获得道具	極秘のダンボール（秘密的纸箱）		
做成装备	猫装备：ソリッドネコナイフ（斯内克喵喵小刀）、無限ネコバンダニャ（猫用无限头巾）、ソリッドネコスーツ（猫用迷彩外套）		
备注	限定使用轻弩或者重弩，能发射火炎弹的自然是首选。SOLO这个任务有较高的难度，有条件还是找人联机吧。		

ユニクロ・究極素材の追求

★8

任务类型	狩猎	场地	火山<昼>
怪物	黑轰龙x2		
获得道具	防具：ユニクロチケット（优衣库券）		
做成装备	ユニクロシリーズ（优衣库系列）、UTネコボトル（喵喵UT罐头）、ユニクロネコニット帽（猫用优衣库牌针织帽）、ユニクロネコTシャツ（猫用优衣库T恤）		
备注	两头黑轰龙是一起出现的，出任务前最好能带上肥料弹，防止它们跑到一个区。		

範馬刃牙・鬼の遺伝子

★8

任务类型	狩猎	场地	斗技场
怪物	雷狼龙		
获得道具	地上最強の証明（地上最强证明）		
做成装备	锤：鬼ノ貌（鬼貌）		
备注	又是一个裸奔任务，不能装备任何防具和护石。雷狼龙在一开始就处于超带电状态，一到两招就能让人猫车。没有足够的雷狼龙狩猎经验不要轻易尝试。		

電撃・ダブルライジング！

★5

任务类型	狩猎	场地	孤岛<夜>
怪物	雷狼龙x2		
获得道具	電撃チケット（电击券）		
做成装备	狩猎笛：ブリッツワークス（电击风琴）系列		
备注	下位的雷狼龙要简单许多，但两头是一起出现。为防止它们跑到一个区要准备一些肥料弹。		

犬夜叉・大妖の牙を求めて

★4

任务类型	连续狩猎	场地	冻土<昼>
怪物	眠狗龙王、毒怪龙、冰牙龙		
获得道具	古き大妖の牙（古代大妖的牙）		
做成装备	太刀：鉄砕牙（铁碎牙）系列		
备注	连续狩猎任务，大型怪物是逐个出现的。要注意这三种怪分别能造成睡眠、毒、雪三种状态。		

ファミ通・大角と巨鎚の激突！

★5

任务类型	狩猎	场地	斗技场
怪物	角龙、爆锤龙		
获得道具	ファミ通チケット（法米通券）		
做成装备	长枪：ブレインフォックス（睿智红狐）系列		
备注	两头怪物同时出现在斗技场，先集中打倒一头是最好的办法，建议先打爆锤龙。多人联机最好也要集中攻击，让另一头保持普通状态。不要认为分成两组分别打不同的怪可以互不影响，角龙发怒后速度会变很快，很难控制的。		

MGS・ハンターイーター作戦

★7

任务类型	狩猎	场地	砂原<昼>
怪物	潜口龙		
获得道具	ビッグボスの称号（Big Boss的称号）		
做成装备	防具：スネークシリーズ（Snake）男装系列、ザ·ボスシリーズ（The Boss）女装系列		
备注	潜口龙的大小是一般的两倍大，也意味着其攻击的范围更大了，其他方面变化不大，打法基本不变。这个任务的潜口龙确定是最大金冠。		

JUMP・2つの赤き凶弾 ★4

任务类型	狩猎	场地	砂原<昼>
怪物	赤甲兽x2		
获得道具	海賊Ｊネコ金貨（海贼J喵喵金币）		
做成装备	猫装备：海賊Jネコの大鍵（海盗J的喵喵钥匙）、大海賊Jネコの大冒鍵（大海盗J的喵喵钥匙）、海賊Jネコバンダナ（猫用海贼头巾）、大海賊Jネコバンダナ（猫用大海贼头巾）、海賊Jネコチョッキ（猫用海贼J夹克）、大海賊Jネコチョッキ（猫用大海贼J夹克）		
备注	两头赤甲兽是一起出现的，出任务前最好能带上肥料弹，防止它们跑到一个区。		

クローズ・鈴蘭最強への証明 ★8

任务类型	连续狩猎	场地	斗技场
怪物	雄火龙、轰龙、迅龙		
获得道具	鈴蘭最強の証（铃兰最强之证）		
做成装备	防具：坊屋（坊屋）系列		
备注	连续狩猎任务，大型怪物是逐个出现的。有机会可以到斗技场边缘地带找到几个点摸到生命的粉尘、爆弹、闪光弹等等辅助狩猎。		

マガジン・水没林調査班！ ★8

任务类型	狩猎	场地	水没林<昼>
怪物	恐暴龙、迅龙		
获得道具	マガジンチケット（杂志券）		
做成装备	大剑：真・轟断剣（真•轰断剑）		
备注	两头怪物是一起出现的，出任务前最好能带上肥料弹，防止它们跑到一个区。		

ファミ通・状態異常を克服せよ ★4

任务类型	连续狩猎	场地	火山<夜>
怪物	赤甲兽、毒狗龙王、爆锤龙		
获得道具	ファミ通GT（法米通GT）		
做成装备	铳枪：ゴールドクラウン（黄金王冠）系列		
备注	虽然是连续狩猎任务，但打完赤甲兽后，毒狗龙王和爆锤龙是一起出来的。而且这个任务规定必须使用铳枪，推荐水属性的铳枪。		

巨大熊、山中を破壊す ★8

任务类型	狩猎	场地	溪流<昼>
怪物	青熊兽		
获得道具	光るお守りx2（光之护石x2）		
做成装备	-		
备注	目标是巨大的青熊兽，跟巨大的潜口龙类似，只是体积变大攻击力变强而已，基本打法不变。确定是最大金冠。		

YAIBA・風神と雷神 ★8

任务类型	连续狩猎	场地	斗技场
怪物	风牙龙、雷狼龙		
获得道具	剣豪の奥義書（剑豪的奥义书）		
做成装备	太刀：覇王剣（霸王剑），猫装备：ネコ魔王剣（喵喵魔王剑）		
备注	连续狩猎任务，大型怪物是逐个出现的。有机会可以到斗技场边缘地带找到几个点摸到生命的粉尘、爆弹、闪光弹等等辅助狩猎。		

武装戦線・男たちの勝負！ ★3

任务类型	狩猎	场地	砂原＜夜＞
怪物	土砂龙x2		
获得道具	武装への招待状（武装邀请函）		
做成装备	防具：武装戦線（武装战线）系列，装饰品：逆境珠【1】		
备注	两头土砂龙是一起出现的，出任务前最好能带上肥料弹，防止它们跑到一个区。		

JUMP・小兵の狂乱 ★8

任务类型	狩猎	场地	火山＜夜＞
怪物	红彩鸟		
获得道具	伝説Ｊチケット（传说J券）		
做成装备	防具：大海賊J（大海贼J）系列		
备注	这一任务的红彩鸟非常小，但攻击力是最高的。确定是最小金冠。而且它召唤出来的爆锤龙很小，确定是最小金冠。		

モンハン部・特選クエスト！ ★8

任务类型	狩猎	场地	孤岛＜夜＞
怪物	彩鸟		
获得道具	モンハン部入部届（猎人部入部申请书）		
做成装备	防具：モンハン部（MH部）系列		
备注	这一任务的彩鸟非常小，确定是最小金冠。它召唤出来的恐暴却很大，确定是最大金冠。		

多人联机时的武器使用礼仪！

剑斧

剑斧可能给队友造成各种问题。斧形态下捞斩可将队友挑飞，而斧乱舞也可能将队友卷入其中造成连续的硬直。剑形态下需要注意的是属性解放攻击，将剑刺出去的那个动作就能将人击飞，使出终极属性爆发，击飞的范围更大。



说明：

菜鸟不可怕，可怕的是不学习的菜鸟。大家联机时免不了妨碍到他人，老鸟们请指出新人错误的行为并说明道理，而作为新人也请努力记住不要再犯。和谐的游戏环境需要大家一起努力。

轻弩/重弩

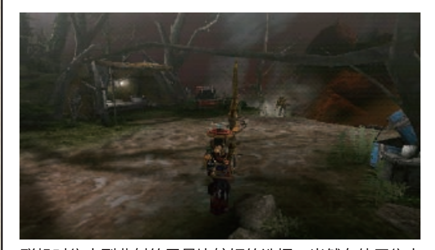
联机的情况下，各种弩都应该严格限制散弹的使用。Lv1的散弹就有3HIT，Lv3则有5HIT，也就是说队友如果被散弹打中，会造成长时间的硬直。再加上弩射击散弹的速度很快，如果你连发的话，队友将在很长一段时间内什么也做不了。散弹的攻击范围非常广，还没有明确的范围提示，所以就算你有意识的避开队友射击，同样有可能击中他们。所以最好的办法就是完全不用散弹。多使用异常状态弹来辅助狩猎吧，回复弹、鬼人弹、硬化弹等也是很受欢迎的。



多人游戏时使用散弹是绝大多数人痛恨的行为，完全不使用散弹也并不是什么大问题，所以能不用就不用吧。

弓

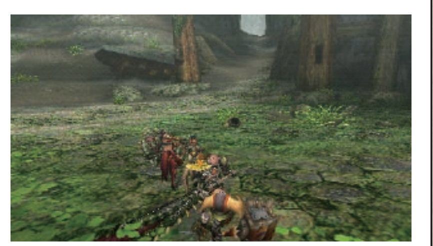
新增加的曲射威力很大，同时也增加了影响队友的方式。放散型曲射就像弩的散弹一样，会给队友造成硬直且很难控制。集中型比较容易控制，可一旦打中队友影响也更大。爆裂型则是会击飞爆炸点附近的队友。其实有些时候使用普通的射击效率更高（射击频率高，攻击力也不差），多人游戏时普通射击无疑是更好的选择。另外碰到队友被雪、泥包住，或者晕眩、睡眠的时候，也可以故意攻击他们使其恢复正常。包括弩和弓在内的远程武器做这一工作时比近战武器更有优势。



联机时集中型曲射的弓是比较好的选择，当然在使用集中曲射时仍需多个心眼。

太刀

太刀的特点在于攻速快，攻击范围广。虽然没有能够将队友挑飞的招式，但其后退斩、移动斩、气刃斩等等招式容易打到附近的队友，从而中断他们的行动。其实也不是绝对，如果队友正在进入“后仰无效”状态（比如太刀气刃斩、大剑攻击等等）的时候就不会受到太刀的影响。队友中有人用长枪时要特别注意，因为长枪几乎没有“后仰无效”状态，受太刀影响最大。



多个使用太刀的人在一起狂砍是没有问题的。如果使其他武器的人看到这种情况，最好还是自己躲远一些。

片手剑

片手剑是比较低调的武器，普通攻击对队友影响较小。但要注意的是，盾攻击如果打中队友会将其击飞。还有，使用片手剑在联机游戏时，很多人都用带异常状态的武器，这是非常不错的选择。不过“睡眠加爆弹”的战术，在联机时最好就不要用了。因为怪很容易被他人打醒，无法有效使用这个战术。或者你的炸弹会不小心炸到同伴。大家事先商量好的战术除外。



能有效发挥盾击最大威力的情况其实也不多，如无必要尽量少用。直接砍效果可能更好。

双剑

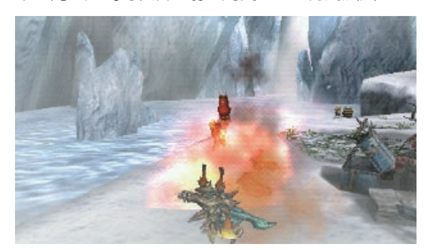
同片手剑，双剑只要你不是故意去攻击队友，一般不会给队友带来大的影响。所以全力攻击怪物吧，这就是双剑最大的职责。



双剑乱舞的时候攻击怪物的腿部比较好。其他人有意识的离远一点就好了。

铳枪

全面爆发和龙击炮都可以将队友击飞。全面爆发有很长的前置招式，很容易随机应变，看到有人不发就行了。龙击炮则可以调整射击角度，避免打到队友。



确保你的龙击炮打中了怪物，造成了较大的伤害。这样就算有人被你轰飞，应该也不会有太大怨言吧。

锤

锤要注意的招式很多：拔刀斩可以将队友挑飞，一段蓄力攻击的第二击也可以将队友挑飞，纵斩最后一段本垒打攻击同样可以将队友挑飞。还有，三段蓄力后的两种选择都会对附近的队友造成麻烦：回转攻击会持续的给队友造成硬直，大地一击会将队友击飞。所以使用锤联机的时候要十分小心，尽量在怪物前方攻击其头部，远离其他队友。



锤子手的战场在怪物的正前方，敲怪物脑袋比敲其他部位更有效。所以不要去人多的地方凑热闹了。

狩猎笛

狩猎笛需要注意的是敲击，这招可以将附近的队友击飞。除此之外则不容易给队友造成影响。其实狩猎笛最大的作用在于辅助队友，多人联机是应该根据不同的情况，选用不同的笛子。比如有使用双刀、弓的队友时最好能吹“耐力减少无效”，打会吼叫的怪物时使用有“听觉保护”的笛子等等。安心做后勤能让狩猎效率提高很多，过程也更有乐趣。拿着狩猎笛却跟队友一起猛打的人多半是不受欢迎的。



吹奏时的“后方吹奏”这招同样有可能挑飞同伴，不过几率很小。

长枪

长枪大部分时候都是受队友的影响比较多，只有突进一招会将队友击飞。突进是长枪拔刀状态下快速移动，用来追击逃走的怪物最好。但是突进启动后只能小幅度的转向，如果队友突然进入你的突击路线就很容易中招，要多注意。除了上面两种应用外，尽量不要使用突进攻击。因为突进攻击的威力其实不高，而且还会急速消耗武器锋利度。



长枪大部分时候都扮演受害者的角色，但也不要因此故意去戳同伴菊花啊。心平气和！心平气和！

日野晃博&追求5星级品质的Level 5公司！



Level 5公司的社长兼CEO，在公司建立的前5年他不听取任何人的建议。正是他的执着带领Level 5走向成功。

1998年，游戏开发公司Level 5成立，当时的成员只有9人。如今，公司员工达到240余名，并且已经完成从游戏开发公司向游戏发行商的转型，同时还发售了多款热门游戏。其中，除了开发两作国民级游戏《勇者斗恶龙》外，更以看家作品《雷顿教授》系列和《闪电十一人》系列赢得了众多玩家的青睐，而这一切都取决于公司董事长兼游戏监制——日野晃博的游戏创作触感。从日野的个人成长过程中，我们不难发现，Level 5所开发游戏中存在的日野个人的体验和执着，细心的读者一定会发现的吧。（笑） 文/AKA

梦想到现实

1968年，日野晃博出生于日本福冈县的大牟市。由于出生在炭坑乡村，所以日野晃小时候接触更多的是在乡村间的“小冒险”。用日野自己的话说就是，那时就是一个喜欢爬树、爬水塔到处疯的多动症小孩。

然而，对他自己而言印象最为深刻的，却是自己是个早产儿这个事实。因为母亲的早产，差点不能活下去的日野，在奶奶的照料下慢慢成长起来，也因此得到了奶奶更多的溺爱。日野说，因为奶奶的溺爱，所以一旦有什么新东西出来，他总能第一时间买到。于是，一旦比别人后买到时他就会大闹，这也形成了长大后日野不轻易妥协的完美主义性格。

上小学后，日野绘画的天赋开始显现出来。他11次入选绘画比赛，其作品大多是风景画和人物画。日野觉得，也许这时候就算是创作了。与学龄前的好动相比，这时的他变得好静，经常出入书店，看的最多的是漫画和解谜类的书籍。因此当日野偶然发现书店里一本关于游戏《巫术》的书后，便开始向往拥有一台可以玩《巫术》的主机。于是小学时的日野花了接近3年的时间存钱，买了当时相当昂贵的PC-6001。这是他生平第一次接触游戏，相信这对于当时的PC用户来说，都是非常值得怀念的过往。

到了初中时代，所接触到的《AX系列》游戏给日野的感觉是，游戏的超厚说明书比起游戏本身更有趣。因为游戏的整个世界观通过说明书就简单快捷地传达给了玩家。高中时期正好是FC在日本红火的时候，当然这对于因《巫术》而喜欢上游戏的日野来说，游戏的大众化、特别是RPG游戏的大众化使他真正认识到游戏所持有的无限可能性。所以，高中毕业后，他没有参加大学的入学考试，而是选择了计算机语言的专科学校学习计算机编程的相关知识。这之后，《勇者斗恶龙 III》发售。

在日野的回忆中，当时玩到《勇者斗恶龙 III》的感动就如同是晴天霹雳。日野说：“当游戏结束的时候，就仿佛是在毕业典礼上一样的感动。在这之前，游戏对自己而言就仅仅是数字化仪器所特有的魅力而已。但是在体验了《勇者斗恶龙 III》后，才发觉游戏原来可以做到和电影媒体一样。于是自己对游戏这个世界得到了完全的重新认识。”

在他就读的专科学校里，学员在求职路上大多数选择了系统工程师这一职业。但是日野觉得那样的生活很无趣，自己更愿意去游戏公司工作。然而，当时还没有游戏公司到学校来招聘的习惯，

于是日野只能带着自己制作的贴图和RPG游戏，去了当时在福冈因《大战略》系列而出名的System Soft公司。

当时的System Soft是与《伊苏》系列的开发商、位于东京立川的日本Falcom公司齐名的PC游戏开发大厂，想要进入该公司简直比登天还难。但是也许是公司认可了日野高水准的制作，在他通过公司的考试后就被直接聘用了。要知道，System Soft公司在当年全年一共才只聘用了3个人而已。

“进入公司后，原本以为可以马上进行《大战略》的编程制作，但是没想到公司的方针在于将我培养成开发小组的管理者、项目监督等。在当时的我认为，只有程序员才是游戏制作者，所以只要不是编程的工作，就和自己的初衷不一样，于是我在进入公司的4个月后就辞职了。”

Riverhill Soft公司，这是他从System Soft公司辞职后的去向，在这里他工作了9年。进入公司的第二年，日野就开始了主程序的编译；而在上世纪的80年代后期，由于国外PC游戏出现了飞行模拟类型，进而感受到3D时代即将到来的日野向社长进言，准备着手开始3D游戏的研究。

此后不久SCE公布家用机PS。日野所看准的3D游戏趋势果然得以实现。而公司里又只有他一个人是3D游戏的专家，所以当时的日野有一种时代的使命感。“我必须想办法做点什么”，日野如是说。

1996年在PS初期曾经大卖的话题作品——《Over Blood》，便是其3D研究的结晶。在第一作中，日野是主程序员；而到了第二作，日野作为游戏制作人的才能得以激发。他担任了企划、导演兼主程序员多项职位，成为整个团队的核心。

不过，就在第二作发售的同一年，日野迎来了生命中的转折点。

天使的降临

《Over Blood 2》发售的1998年，日野为了追求全新的游戏制作，和同公司的几位同事商量后想要宣布独立。而此时他所采取的行动，就是拜访因《Over Blood》系列而结缘的SCE。

日野说，当时他去拜访SCE公司，是现在SCE董事副会长佐藤明先生接见的。在会面中，佐藤先生说明了将会在1年半左右以后发售的新主机PS2。当时他第一次听说这个后继主机，让他相当吃惊。而令日野更为惊讶的是，佐藤先生说，“要不要来试试做一个PS2的首发游戏？”

对于去拜访SCE的日野而言，其实早就在心里打算，希望能够获得SCE在当时的100%出资，使新成立的公司成为其子公司。毕竟一切从零开始独立成立一个公司是相当困难的。然而，佐藤明对日野是这样说的，“不需要变为子公司，SCE方面会好好支援你们，你们要自己开创一个公司才有意义”。于是，日野有了独自创立公司的更加坚固的决心，也有了能随心所欲创作游戏的新环境。

同年10月，Level 5正式成立，总部设于福冈。

2000年，作为家用机PS2的首发游戏，《黑云》发售。游戏经过改良重制后在美国发售时，成为当时达成百万级销量的作品。随后公司开发了续作性质的《暗黑编年史》，游戏获得了《FAMI通》杂志35分的高评分，进入白金殿堂。

日野说，在公司最早成立的5年里，基本上没有听取过任何人的意见，只是埋头苦干。事实上到了现在，自己也不会轻易将工作交付给别人来做。但是，毕竟每个人都会有作为个体的极限，于是后来渐渐地转变为自己提出想要制作的游戏、或者宣传的方向性等等，而后实现这些部分的就靠公司员工的专业知识了。这时已经不需要进行太详细的指示。

不过，正因为他的执着，早期开发的《黑云》和《暗黑编年史》所创造的不俗口碑，促使Level 5获得了国民级游戏《勇者斗恶龙 VIII》的开发权。

2004年11月，《勇者斗恶龙 VIII》如期发售。《勇者斗恶龙》之父掘井雄二先生称赞说，这是该系列首次实现无延期发售。这是对Level 5公司的最高肯定。而Level 5公司也因此获得了续作《勇者斗恶龙 IX》的开发权。随后的2009年7月，以天使为主角、首次加入联机要素的系列最新作《勇者斗恶龙 IX》登陆掌机NDS。



掌机玩家认识Level 5一般是从RPG足球游戏《闪电11人》开始。

向传说转职

让我们把时间倒回2004年。在《勇者斗恶龙VIII》发售后，Level 5公司的开发实力已经逐渐被更多人认可。此后，分别于2005年12月推出PS2游戏《银河游侠》，2006年11月发售PSP游戏《圣女贞德》。然而在《勇者斗恶龙 VIII》发售后的两年时间里，日野有了更多、更深远的想法。

看到国民级游戏《勇者斗恶龙 VIII》的巨大成功，日野有了销售自己公司品牌游戏的目标。也就是说，Level 5面临从游戏开发公司向游戏发行商的“转职”。日野说：“如果要真正向发行商前进，那么NDS就是最适合将‘点子’化为‘实际’的平台。此时NDS主机已经发售两年，而且作为《勇者斗恶龙 IX》的开发平台，可以有机会更多的了解到主机。说实话，当时总听到有人说，‘NDS平台上的游戏，除了任天堂公司以外的游戏都不好卖’这样的声音。我确实不清楚这是为什么，但是那时我得出的结论是，不一定喜欢游戏的人才会买NDS。”

于是作为Level5公司向游戏发行商转型的首款游戏——《雷顿教授》在做企划时，就参考了这一点。想要让作为发行商的首款游戏成功，就必须把握住拥有大量NDSL的轻度玩家群。所以比起追求游戏的紧张刺激和优秀画质，更多的应该考虑到NDS对于轻度玩家群来说作为玩具或者饰品的感觉。日野感觉需要做出一个拥有《大脑锻炼》系列特点，但又能吸引轻玩家的游戏。



游戏的衍生作品，票房达到17亿日元的电影版《闪电十一人 最强军团オーガ来袭》！

Level 5 公司重大事记

（1998–2008）

时间	事件
1998年10月	有限公司Level 5成立
2000年12月	PS2平台游戏《黑云》发售 （发行商：株式会社SCE） 国内外累计出货100万份
2001年10月	由有限公司向株式会社进行组织变更
2002年11月	PS2平台游戏《暗黑编年史》发售 （发行商：株式会社SCE） 国内外多次获奖，全球范围内获得很高评价
2003年8月	由福冈的三家游戏制作公司首次主办活动“GAME FACTORY FUKUOKA 2003（GFF 2003）”
2004年4月	由九州、福冈的8家游戏制作公司成立追求九州及福冈游戏业进一步发展的组织——“GFF（GAME FACTORY'S FRIENDSHIP）” GFF与九州大学达成“产学”的信息交换、优秀人才培养、研究开发的互助协议
2004年11月	PS2平台游戏《勇者斗恶龙 VIII 天空和大海和大地和被诅咒的公主》发售 （发行商：株式会社SQUARE-ENIX）
2005年12月	PS2平台游戏《银河游侠》发售 （发行商：株式会社SCE）
2006年5月	以“将福冈打造为世界性游戏产业都市”为目标，在GFF、九州大学、福冈市成立“福冈游戏产业振兴机构”
2006年10月	宣布加入发行商阵营 公布首款发行商作品、NDS平台游戏《雷顿教授与不思议之町》
2006年11月	PSP平台游戏《圣女贞德》发售 （发行商：株式会社SCE）
2007年2月	首款发行商作品、NDS平台游戏《雷顿教授与不思议之町》发售
2007年3月	PS2平台游戏《银河游侠 导演剪辑版》发售（发行商：株式会社SCE）
2007年4月	公司搬迁
2007年8月	举办新作游戏发布会“LEVEL 5 VISION 2007” 公布发行商第2款作品《闪电十一人》
2007年9月	“东京电玩展 2007”初出展
2007年11月	《雷顿教授》系列第2作 NDS《雷顿教授与恶魔之箱》发售
2008年1月	获得命名权“博多之森球技场”→“Level 5 Stadium”
2008年6月	公布手机版《雷顿教授与不思议之町》，正式开始手机业务
2008年8月	NDS平台游戏《闪电十一人》发售
2008年9月	举办新作游戏发布会“LEVEL 5 VISION 2008”



去年底和怪兽级游戏《怪物猎人携带版3rd》进行年底商战的《二之国》也获得了几乎100万销量的好成绩。

在进行游戏分析时，他们着重研究玩家在《大脑锻炼》中没能满足的部分，慢慢加入这些《脑锻炼》中没有的部分，比如剧情、声优等等。如此一来，就会让玩家感觉，即使是小小的屏幕上也能有看电影一般的效果。

2006年10月，Level 5宣布正式成为游戏发行商，并公布了作为游戏发行商的首款游戏——《雷顿教授与不思议之町》。翌年2月该游戏发售后大获好评，并在国内外都取得了巨大成功，本作向系列化发展。

全新的未来

2008年8月，《闪电十一人》系列第一作发售。

这是在《雷顿教授》系列取得成功后，日野锐意打造的全新原创游戏。日野自己也说，他的目标是首先要想办法使游戏业再次出现以前的繁荣景象，所以他会每年都做一个全新的企划案。比如在《雷顿教授》系列发售后的第二年发售了《闪电十一人》，此后也将该游戏系列化。在这之后就是最近发售的《二之国》，以及即将发售的PSP游戏《纸箱战机》等等。

日野说：“我自己在少年时代经常玩游戏，保持着那时玩游戏的开心度和兴奋感的同时，自己渐渐变成了大人。印象很深的就是Game Watch，感觉就像是‘全世界都在自己手中一样’。说不定，在自己年少的时候就感觉到了游戏软件的未来和可能性。所以在创设Level 5公司的时候，脑海里一直想着‘要为现在的孩子制作出如同自己当时一样，能令人激动兴奋的游戏’。Level 5就是以自己这样的一个单纯的想法而起步的公司。”

公司的理念和自己的性格一样，绝不会轻易就妥协，并且会按阶段实现目标渐渐成长起来。就仿佛新生的婴孩一般，作为一个新生的游戏厂商，为了与各界结成良好的信赖关系，大家一起努力完成了“第1阶段”。《勇者斗恶龙 Ⅷ》等大作游戏的成功，使得自己的公司在普通用户群中也得到了认可，这就完成了“第2阶段”。然后到了2007年，当游戏《雷顿教授与不思议之町》发售时，公司开始进入到产销结合的“第3阶段”。《雷顿教授》也是首个从制作到发售都由Level 5独自完成的游戏，也就意味着这款作品实现了Level 5从开发商向发行商的转型。如此一来，公司的工作变得更加有趣且附有挑战性。此后NDS等掌机的普及，次世代家用机的出现，甚至是最近3DS等新掌机的问世都将成为Level 5进一步发展的绝佳机会。这是成为顶尖品牌游戏公司必经的“第4阶段”。





《雷顿教授 奇迹的假面》是3DS首发游戏中销量最高的游戏，游戏的素质很高，充满了诚意。



动画版已经上市的《纸箱战机》，是PSP上今年不能忽略的一款游戏。

在即将到来的“第4阶段”里，日野对于新掌机3DS和NGP有着自己独到的见解。他认为，3DS拥有了流行必需的要素，这会是一个很想向大家展现的主机。比如，当自己首先看到这款主机的时候，会觉得“啊，厉害啊”，然后就会对身边的说“快，快来看看”。简单一点来讲，日野认为所谓的流行要素，就是会让拥有主机的人十分得意的要素。所以，在他看来，3DS绝对能大卖。

而对于NGP，日野更加期待的是其通信机能。除此之外，就暂时还有很有多搞不清状况的地方。其实他在NGP的规格决定之前，向SCE提出了一些建议，不过好像并没有被采纳的样子。日野认为，对一个主机的普及而言，应该更多的研究一下游戏玩家以外的用户群。如果能够把握住这一点，那么主机在硬件方面的追求点就能变得十分明显。

同时，作为“第4阶段”的横向发展，Level 5有着自己扩大用户群的方式。《雷顿教授》和《闪电十一人》先后实现了剧场版公映，并且都获得了不俗的票房成绩，这不得不说明公司在用户群的分析把握上有着十分准确的判断。

用日野的话说就是，如果没有不断制作出的新游戏，游戏业说不定就真的完了。期待日野晃博所带领的Level 5为我们带来更多精彩的游戏。



和Capcom合作的梦幻级游戏《雷顿教授VS.逆转裁判》让人充满了期待。

Level 5 公司重大事记（2008-2011）

时间	事件
2008年10月	手机游戏《雷顿教授与死镜之馆》下载业务开始
2008年10月	Level 5成立10周年
2008年11月	《雷顿教授》系列第3作 NDS平台游戏《雷顿教授与最后的时间旅行》发售
2008年12月	PS3平台游戏《白骑士物语 -古之鼓动-》发售（发行商：株式会社SCE）
2009年5月	NDS平台游戏《斯隆与马克贝尔的谜之物语》发售
2009年6月	开始手机游戏网页“ROID”业务，《酒店小姐》、ROID版《斯隆与马克贝尔的谜之物语》下载业务开始
2009年6月	NDS平台游戏《多湖辉的头脑体操 第1集 解谜世界一周旅行》、《多湖辉的头脑体操 第2集 银河横断解谜冒险》发售
2009年7月	NDS平台游戏《勇者斗恶龙 IX 星空的守护者》发售（发行商：株式会社SQUARE-ENIX）
2009年8月	举办新作游戏发布会“LEVEL 5 VISION 2009”
2009年9月	NDS平台游戏《斯隆与马克贝尔的谜之物语 2》发售、ROID版《斯隆与马克贝尔的谜之物语 2》下载业务开始
2009年10月	NDS平台游戏《闪电十一人 2 威胁的侵略者 热焰/暴雪》
2009年10月	NDS平台游戏《多湖辉的头脑体操 第3集 不思议之国的解谜故事》《多湖辉的头脑体操 第4集 时间机器的解谜大冒险》发售 PS3平台游戏《白骑士物语 -古之鼓动- EX Edition》发售（发行商：株式会社SCE）
2009年11月	NDS平台游戏《雷顿教授和魔神之笛》发售
2009年12月	电影《雷顿教授与永远的歌姬》公开
2010年1月	株式会社Level 5 东京事务所成立
2010年3月	福冈总部 公司搬迁
2010年7月	NDS平台游戏《闪电十一人 3 面向世界的挑战 火花/爆裂》发售 PS3平台游戏《白骑士物语 -光与暗的觉醒-》发售（发行商：株式会社SCE）
2010年12月	NDS平台游戏《二之国 漆黑的魔法师》发售
2010年12月	NDS平台游戏《闪电十一人 3 面向世界的挑战 王牙》发售
2011年2月	3DS平台游戏《雷顿教授与奇迹假面》发售
2011年3月	宣布向海外进军 8月召开Level5 Vision 2011发布会，公布20款游戏的情报



■欣赏页■《最终幻想4 完全版》■平台PSP

文/Big Boss

集会活动

当缘份不只是擦肩而过

记北京首次3DS擦身聚会

固定栏目◆大概会永远存在的MHP专区，特殊专区和AVG等

开始建立“3DS擦身聚会”的微博只是因为在国内3DS的玩家比较少，想要擦身通信几乎是不可能的事情，所以我想不如举办活动，聚集大家来擦身。之后便着手在微博搜索买了机器的玩家。在和大家交谈的过程中我发现大家渴望擦身的热情都很高，甚至比联机游戏还要激动，而且部分女玩家也希望参加。只不过她们不喜欢普通的宅男聚会，感觉自己面对一群宅男很紧张，也容不进去。所以，我就想出了只擦身不见面的聚会方式。

第一期擦身聚会选在了上海，因为当时上海3DS玩家数量最多，积极性最高。于是在简单的计划之后，选在周日下午3点，在人民广场来福士进行擦身聚会，时间15分钟，要求参加者在规定时间内经过规定地点，以达到擦身通信的效果。之后就请大家自行离开，没有组织大家见面。第一期的活动参加者有8个，大家对擦到人都感到兴奋。但就在上海的这次活动后，我意识到擦身聚会的一些问题。

首先是擦身的乐趣在哪儿？大家觉得有意思的地方，只是别人的Mii形象进入自己的广场的那一瞬间。但是这样的兴奋能持续多久？而且聚会的时间过短，目的性不强，大家玩几次也就没什么兴趣了。所以之后我就开始了擦身通信和现实游戏结合的形式，于是就有了这次北京的擦身聚会——BIG BOSS模式。

我先组建了擦身研究第一实验室，邀请了几位积极的玩家一起来讨论游戏的具体方案，考虑到利用擦身通信的信息传达，我们设计了第一个擦身聚会游戏——寻找BIG BOSS。游戏中将参与者分为3类，第一类就搜寻者，前来参与游戏的玩家都可以是搜寻者，他们的游戏目的是为了寻找隐藏在人群中的BIG BOSS。搜寻者唯一的线索就是通过从NPC处擦身通信获得的信息，通过推理来最终找到BIG BOSS。第二类是刚才提到的NPC，这些人是由游戏的管理者（BIG BOSS）指定的几个人，用来向搜寻者传播BIG BOSS的线索。NPC比较辛苦，需要在预定范围活动。第三类就是游戏的管理者BIG BOSS。管理者首先需要设计场地，然后把自己安放在一个既可以被看到，又不会被路过的玩家擦身的地方，然后设置好NPC，等待玩家的到来……

计划制定完成后，我们周4晚上（3月17日）公布了地点和时间：西单广场，3月19日上午11点～12点。

活动当天，我很早就到了西单。结果……谁会想到西单广场被封了。不知道什么原因，广场中心地方全被挡住，只有两边可以通行。慌张的我赶紧发微博通知大家地点转移，改在西单广场西侧的过道进行。感谢科技带来的便捷性，大家都接到了通知。10点30分，我到达预定位置，支起了三脚架，NPC传达的提示信息分别是：1.三 2.脚 3.架。我想擦到信息的玩家应



该都能找到我。因为是第一次活动，所以没有把难度弄的太高，怕没人找到就不好玩了。10点50分，NPC就位。11点整，活动开始。此时我的机器已经擦到两个人，但是我也不敢随便拿出来看，不然很快会暴露身份。11点15分，第一位勇者找到了BIG BOSS，而且这位大哥只擦到了“脚”的信息，就猜出了三脚架……接着第二、第三也出现了。为了不至于造成围观，我让大家先散开，去继续擦身，不要妨碍后来的玩家。最后一共有15个玩家找到了我。每个找到BIG BOSS的玩家都有奖励棒棒糖，咬着棒棒糖的大家合影纪念第一次的聚会。之后留下来几个人和我讨论擦身游戏的发展，大家对这样的活动兴趣很大，各自说了意见。下午2点，聚会正式结束。各自遁走……

这次聚会回来，我的担心又增加了几分。表面上看，这次聚会确实很成功，但是也暴露出一些问题。比如BIG BOSS模式只能用在陌生人当中，如果相互已经见过面，就无法进行游戏。不过我们已经组织第一实验室的各位开始研究，争取发展出更多的擦身玩法分享给大家。



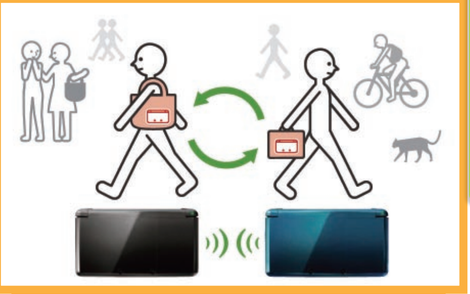
关于3DS擦身系统

“擦身系统”是3DS增加的一大特色，只要主机开着，和其他同样携带3DS的玩家经过时就会进行数据交换，在机器中登录对方玩家的信息。然后在3DS主自带的“擦身而过Mii广场”中可以看到收集到的其他玩家的Mii形象。

——3DS擦身系统使用说明——

- 开启擦身通信功能
- 设定自己的Mii形象
- 通过擦身获取Mii的昵称、国家和地区、最后玩的游戏、擦身时间、擦身次数这些信息。

×将自己的Mii形象发送给对方后，该Mii依然会保存在本机内而不会消失，同时发送到他人3DS中的Mii是无法在自己的机器上删除的。



编者注：由于赶稿等原因，本次聚会新迷小编没能前往，期待下次的聚会，也期待有条件的玩家参加进来，大家一起来玩3DS才欢乐啊。文中提到的微博地址为http://t.sina.com.cn/3dsparty，新迷的微博地址为http://t.sina.com.cn/npgm。求粉。

5PB这公司在宅向游戏当中享有很高的评价……呃，貌似有些宅男听到5BP的名号后已经开始鸡冻了，别鸡冻，因为这次要说的是面向乙女的宅向游戏，名字叫做Lucian Bee's（路西安之蜂）。发布前，5BP官网上放出很夸张的倒计时广告，上面赫然写着“颠覆乙女游戏历史的震撼作品即将出台”、“以神秘组织成员的身份将全世界的逊男改造成型男”。

路西安之蜂的逊男改造大计划

老实说，口袋当时看到这个广告老鸡冻了！结果游戏一出来，众宅女均发现这游戏还真的是“震撼”人心啊！什么？没玩过游戏？不要紧，超男总看过吧？故事背景就是这样，一群挫男被有权有势的父母以非正当手段塞进各地的选秀比赛，最终成为一个组合，由某知名艺人事务所接管，并负责将这个组合捧红。问题是这几个扶不起的阿斗很是难缠，刚一出场就被台下的观众给轰下去了……事务所的负责人觉得脸面不保，狠心之下找来了LB组织，让LB对这群挫男进行“翻新改造”。人家乙女游戏为了吸引众人的眼球，第一靠人设，第二靠声优，第三靠CG，第四靠剧情，第五靠台词……可这游戏的人设实在是太可怕了，六位男主角一登场，口袋惊得是差点把舌头给咬了啊。

第一站在日本，人物是阿范，17岁。他的父亲是在世界范围内都颇有影响力的日本著名政治家，家里还有母亲和一位兄长。出身固然不错，可这家伙从小就比较另类，经过多年的“负面努力”，终于成为东京最强暴走族“天爆”的首领。本身缺点一大堆，别的倒还好，最夸张的就是因为习惯吃快餐、喝碳酸饮料，所以经常会放屁……拜托，这不是现实里啊！有哪个游戏公司会让帅哥在眼前放屁的！？好不容易建立起来的美好形象，一到放屁的剧情后就立刻崩塌下去了……虐心中！

第二站在英国，人物是杰西，18岁。他的父亲当年是英国最有名的摇滚乐手，但因为长年在外演出，所以经常不回家，就连妻子病危临终前也未能见上一面，于是杰西立志要成为比他父亲还强的摇滚乐手。说到缺点么，除了长矛般的头发和冷淡的性格之外，最可恶的就是那“FUCK”的口头禅了，在台词当中出现的频率相当高……话说帮他改造发型的时候竟然用了火烧的手段，还真是残忍啊，总觉得那头发有点可怜呢……

第三站在法国，人物是雷米，19岁。巴黎首屈一指的名门“贝尔蒙德”家的“长男”，母亲是世界著名的女演员。父母极其溺爱这位无法无天的继承人，从小就给他灌输无尽的贵族思想，所以这家伙除了每天把自己打扮得“花枝招展”之外，还喜欢继承母亲的传统去登台表演——不过演的基本都是女性角色了。饮食习惯也很令人头疼，最喜欢的料理必须是加了宝石和金箔的，据说这样比较有高贵的感觉？

第四站在中国，人物是花执，16岁。上海最大黑社会“雷贼”首领的儿子，为了继承首领的职位，从小便接受顶级杀手的英才教育培训。不过相对的，为了躲避其他敌对组织的追杀，花执一直保持着女装状态，也是在女校就读，时间久了，连家人都把他当做女孩子来培养——结果无论是装束还



是语气都是个伪娘！更恐怖的是日本人对汉语的理解……声优梶裕贵童鞋一直把女主角称为“小姐”，是真正的中文发音哦，还带音调的，没错，就是“Xiǎo Jiě”，听得让人感觉很别扭……

第五站在美国，人物是路克，19岁。父亲是美国总统……不过这个美国总统貌似是个亲日派，所以路克也继承（并充分发扬发扬）了父亲的传统，变成一只不折不扣的OTAKU，蓄着三七开的诡异发型，戴着厚厚的瓶底眼镜，身穿草绿色的紧身衣，背后有一只貌似高科技的恐怖背包……不但如此，他还有严重的社交恐惧症外加口吃，连未婚妻的名字都叫不清楚！唯一让他感觉快慰的就是一款名为“E•E”的网络游戏了，在虚拟世界里扮大虾的快感不断地侵蚀着这位宅男。

第六站在迪拜，人物是安杰拉，17岁。阿拉伯联合酋长国中最强的成员国——迪拜的王子。不愧是最富有的石油国，安杰拉王子在自家经营的赌场里每天挥金如流星雨——请允许我篡改成语，因为“如土”这两个字根本无法形容他花出去的天文数字。另外，因为该国基本就处于一家经营、高度自治的状态下，所以国王和王后完全不管这位脱线的继承人，以至于安杰拉王子提出“老子长大了要当一名牛X的海盗”这样的无理宣言时，二人竟然无动于衷，他老子竟然还开心地说“很好，我们的祖先就是纵横七海的伟大海盗”……

说实话，口袋还是头一次玩这种“出场角色让人抓狂”的泡帅哥游戏呢，但通过不懈的努力还是有所回报的，大家对比一下图片就知道了。

逊男改造前后对比



↑被前暴走族首领强行推倒。

↑最懂浪漫的法国人（口袋：那婚纱我也想穿）。

↑路克：我想给家里再添个新成员（玩暧昧）。

杰西

改造后

改造前

↑就算衣服还带刺，不过剪了头发也蛮帅。



↑伪娘的男子汉风度还不坏。

↑我说王子殿下，那个戒指上的钻石也忒小了点吧。



文/不完整的Archer

掌机动漫坛

那边的你，还记得么？
——另一时空的长门有希恋爱剧

蝉：话说从这一期开始本蝉将会慢慢改变自己的文风了，希望大家支持。

剑纹：哟，少见的正经啊，连我都有点期待了的说。

蝉：前两次模仿狸猫口气的腐文只是适应一下环境而已，以后会渐渐转向我自己的文风的。

剑纹：原来如此……

蝉：文章我将会走文笔较为细腻的路线，至于剑纹嘛….我还会继续大力调戏的，大家多多支持。

剑纹：这[哔—]本性难移啊，我还以为你转性了呢……

蝉：大家不用理他。嘛…今天的节目——开始了。

Yuki——雪
Yuki——有希

正篇之中的长门有希，永远是那个静坐在一旁，手里拿着书本，埋头苦读的少女。即便也会偶尔抬起头，但是她的目光永远只是在搜索下一本书的踪迹。大概也就只有在阿虚说那一句："你不戴眼镜比较可爱"时，她才会稍微愣一下神了吧。

长门有希，即使在所有人面前他都是一个无心，无口，无表情的"三无少女"。但是她对阿虚的心意，大家多少都看得出来，但是为了世界，她不能表明，为了命令，她不能表明，为了太多太多，她，只能是那个冰冷的少女。否则的话，天知道春日会把世界变成什么样子。

直到有一天，阿虚莫名其妙的来到了另一个世界，一个完全陌生的世界。阿虚身边没有SOS团，没有凉宫春日，没有外星人，没有未来人，没有超能力者。他的身边有的只是那个完全对自己没印象的天然呆朝比奈，和一个性格几乎变得认不出来的长门有希。

这个世界之中的长门不再是那个万能又无比冷漠的外星大神；这里的她只是一个平凡的文学社少女罢了。她会害羞，会伤心，会笑，就跟每一个高中女生一样，她也会有自己喜欢的人。而这一切却又偏偏像是上天早早就已经安排好了的。她所喜欢的那个男孩，正是那个此刻正因到了一个陌生的环境里而手足无措的人——阿虚。

无论此刻的阿虚脑中到底是怎样的记忆。在长门的记忆中，阿虚便是那个在图书馆之中借给她借书证的那个男孩，是那个第一次相遇，便被自己牢牢刻在了心中的人。

当阿虚还在班上迷迷糊糊的调戏朝仓时，长门正在安心的读着书。当阿虚气势汹汹的强抓住朝比奈却被鹤屋一个关节技套上了的时候，长门也什么也不知道的，回忆着与阿虚仅有的一次接触。然而最后当阿虚冲进了文艺部的那一刻，她依旧什么都没做，只有在快被"推倒"时才轻轻说了一句"不要"（剑纹：人家那不是要推倒吧。）

无论她心中怎么样想，无论她多喜欢阿虚，那一刻，她的眼中只有慌乱。也许，阿虚的话，她一句也没听进去；也许刚开始她有些害羞，在删除电脑文件的那一刻，她很慌乱。但是，当阿虚即将离去时，她拿出了那一张入社申请书，永远的迈出了第一步。

两个世界，都是长门，性格却有着天壤之别，而这个世界的长门，却迈出了正篇中永远迈不出去的一步。无论她的性格如何，无论她是害羞还是怎样，在拿出入社申请书之时，她已经迈出了追求幸福的第一步。

当第二天阿虚又一次光临文学社时，长门又鼓起

勇气，把他拉了回家。当阿虚见到朝仓，并且因聊天不投机而准备离去时，长门伸出了手，拉住了他的衣角。即便她此刻羞得不敢直视阿虚；即便感到无比的尴尬；即便连一句挽留的话也说不出口。可是“不希望他走，希望他留下来吃饭”这份心意却终究占据了理智。怀着这份比谁都强烈的愿望，她，没有放手。当阿虚咳嗽了一声并且说要留下来时。长门表面上并没有表现出什么，只有一个淡淡的微笑，但是她心中此刻的那种喜悦，即便是想想，大家也应该感受得到吧。

灯光下，三个人围在桌边，一边吃着关东煮，一边聊着家常，长门时不时的偷偷看几眼阿虚，当目光相遇时却又急忙移到了一边，强装什么都没有发生过一般，可心跳却快了几拍。这一切的一切，在我们看来都是如此的温馨，如此的和谐，可每位观众心中都清楚，这一切不可能无限制的持续下去，因为阿虚终究不属于这个世界，他终究会回到那个满是喧嚣的SOS团，回到那个活力无限，天天大声叫喊着要和外星人、未来人、超能力者一起玩的团长——凉宫春日身边。总有一天他终究会离开这个温馨的房间，会离开这个害羞的长门有希的身边。而这一切，这个世界中的那个少女主人公，长门有希却是浑然不知，依然一天天过者习以为常的生活，一天天努力想要让阿虚知道自己的心意，甚至一天天幻想着以后与阿虚在一起的日子，每当这一切看在眼里是，我的心中总会有一种莫名的酸楚。

接下来的故事便是阿虚为返回计划做了充足的准备：凉宫与古泉的出现，便装潜入学校，还有绑架朝比奈等等。当这一切正如火如荼进行的时候，长门却依然什么都不知道，安心的坐在那上课，放学后来带社团自习，等待着阿虚的到来。对她而言，每天见到阿虚，每天可以与阿虚好好聊聊天，每天可以一起吃饭便是最大的满足了。然而在众人齐聚社团活动室的时候她才发现——即便是那么一个小小的愿望已经离自己如此遥远。

当阿虚打开电脑，接到提示，还给了她那张入社申请书的时候，长门的心里感受，所有人都以明白…心…碎了。一下，两下，三下，不知伸出了几次手才从阿虚手中接过了那张入社申请书。然后，咬紧了牙，仿佛连自己都想咬碎一般，忍住了泪水。

阿虚说：“我本就是属于这里的人，所以入社申请书对我而言没有什么意义。”的确，他是属于这里，但是对于长门而言又有什么意义呢？他属于的，是另一个世界的这里，而这个世界之中的长门，注定只能一个人，永远无法夺得那个阿虚的心。

当阿虚按下了回车之后，又经历了许多的事件，但是最后即将回到现世时，那个娇小的身影又一次出现在了他的面前。

拉住衣角，低着头，羞红了脸。一切都和上次如此的相似。然而，仿佛老天与她做对一般，这一次的阿虚，没有再停下脚步。

“嘛，长门，这一次我必须离开了。”他这样说道，就好像是发生了一件微不足道的小事一样，可长门的心中又有什么感觉呢？

挽留终究没有说出口….

长门和长门，有希与有希，两个世界中的两个人，那一刻仿佛合为一体，但无论是她俩中的谁，在那一刻都没有挽留，都不可能说出那一句“我爱你”。

“yuki”下雪了呢，她抬起头这样说道，强忍着不让泪水掉下来。

“有希”对不起了呢，他转过身说着，仿佛什么都没有发生……

Yuki，“雪”。有希“长门”。原本完全没有联系的两个东西，在那一刻显得无比的切合。

风雪中的长门，站在那里，不知是伤心，还是怎么，总觉得那么美，美得刺眼，让人不敢直视，总担心一个直视的目光便会将她击倒，会让她满身伤痕的倒在雪地里，再也站不起来。

朝仓的刀，朝比奈的叫声，这便是这个世界中阿虚最后的印象。

醒来时，阿虚回到了凉宫的身边，一切又重新入了正轨，仿佛一切都没有发生过一样。可又有谁记得另一个世界中有一个叫做长门的少女？

YUKI：雪　YUKI：有希

“我的心已如雪花一般飘散，而另一个世界中的你，还会记得有一个叫长门的女孩么？”这，大概就是长门最后的心声了吧。





苹果时尚潮流

iPhone新媒体娱乐



3月11日iPad2上市了，果粉们开始升级，买2代。对于刚刚入手iPad 1代的剑纹来说，1代够用，2代没压力。即便以后有玩不了的游戏也没压力，反正3代也快了……最近又有消息说，今年iPhone5出不来，明年出。就算是这样，苹果出机器的速度也忒快了点儿，可见当个果粉的首要条件是有钱……　　文/剑纹

iPad 2从公布到零售，速度真给力

去年11月号上说过一条传闻，苹果的平板电脑iPad2将于2011年1月到3月之间公布。结果还真是这样。和GDC同时召开的3月3日苹果发布会上，苹果老大乔布斯正式公布iPad 2，然后3月11日就上市了。不得不佩服苹果的速度，真给力啊。

iPad2的机能肯定提高不少。外形方面，二代比一代更轻更薄，增加了两个摄像头，还有一些细节的变化。是不是有点像DSL到DSi的进化?！不过没什么本质变化，比较让人郁闷的是屏幕没变，二代跟一代一样，所以很多人（包括小编我）表示直接等3代了。

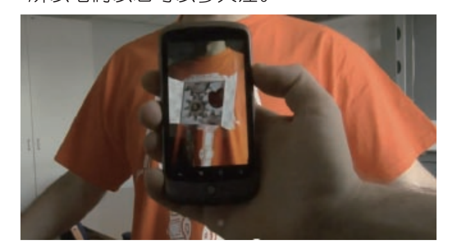
iPad2新特征
■更轻更薄
■升级CPU和GPU
■前后两个摄像头
■黑白两种外壳
■边缘棱角更加圆滑
■前后扬声器的开孔增大
■内置麦克风从耳机接口旁移到顶端正中



技术宅的AR游戏Popcode

前几期介绍过AR游戏和AR技术的发展，AR游戏可不是用几张卡片显示个马里奥这么简单，这玩意的应用前途相当广泛。除了用手机对着某大楼，屏幕上显示这个大楼的名称、地理位置等信息的地图AR应用之外。对着人捕捉，显示这个人的名字、喜好等信息的AR应用也不是梦，比如你可以对着某个mm看信息，然后对症下药投其所好去追她。不过出于技术和隐私等问题，目前这个应用还没有太大的科研进展。

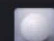
最近剑桥大学的技术人员搞出了一个新的AR程序，叫做popcode，开发了iPhone和Android版本，功能有些类似前面说的真人识别。不过还没到识别真人的地步，而是识别T恤。通过事先设计的T恤图案和程序中的信息，用手机的摄像头对着T恤图案，在手机上可以出现有趣的影像效果。数据量够的话，效果可以做的非常有趣。相比游戏机的封闭模式，AR技术在手机上更有发展前途，所以咱们以后可以多关注。







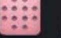










泰森教你戒掉《愤怒的小鸟》的瘾

最近网上出现一段视频，名字叫“泰森教你戒掉《愤怒的小鸟》的瘾”。 视频拍得像天朝电视购物广告一样，曾经的拳王坐在镜头前说：“你想让《愤怒的小鸟》占据你的生活，你停不下来一直玩下去吗？我是泰森，我能帮你戒掉《愤怒的小鸟》的瘾，只需要三个步骤。”然后这大哥啪的一下，一巴掌打在旁边一个玩《愤怒的小鸟》的家伙手里拿着的iPad2上，把iPad2拍到地上。然后拳王高兴地说：“这是第一步。”

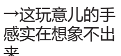
这个视频其实挺有意思，“想要戒掉某游戏的瘾就给它来一拳！”黑色幽默中给iPad2和《愤怒的小鸟》做了很好的宣传。不过大家都对iPad2的抗击打能力感兴趣，在这段视频的幕后花絮中能看到泰森拍了iPad2很多次，录制才成功。看来iPad2挺结实。截稿前还没有所谓的“第二步”，当然也可能本来就没有，因为从这段视频中不难看出，如果第一步不成功，第二步泰森的拳头拍的可能就是玩家了。



又给iPhone增加按键

前几期介绍过类似的东西，把一些所谓的按键用吸盘底座贴在iPhone/iTouch/iPad屏幕上，玩游戏不再蛋疼。这是同类产品，制作公司叫everg。一套按键包括5个东西，2个十字键、1个三键、1个两键、1个单键。

其实这想法不错，那些全屏幕触摸手机并不是没有好游戏，主要还是很多游戏没有按键根本没法玩，而且也限制了其上游戏类型的发展。只是不知道国内有没有类似的山寨货，先试试再考虑买质量更好的原装（假设原装的质量好）。毕竟原装太贵，就这套按键居然卖999日元（约合人民币81元），还不算运费。伤不起啊。





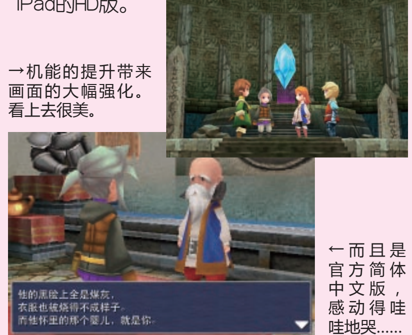
→这玩意儿的手感实在想象不出来……

本期iOS新游戏推荐

《最终幻想3》（iPhone/iPod Touch 版本）

本作也受到地震影响延期发布，不过延期时间很短，只是从3月16日延到3月24日。实际上3月23日在新西兰区的App Store已经有下载了。

游戏移植自NDS版，内容就不用介绍了吧。绝对的好游戏。没玩过NDS版，又有iPhone的推荐试试。RPG游戏移动方式用触摸屏控制不算麻烦，而且游戏对操作有优化，走路、开宝箱、战斗选指令都有所改善，操作很流畅。最大的改进是画面强化了很多，机能强的好处啊。完全可以从这些截图上看到提升，就没必要对比了。另一个优点是游戏文字包含官方简体中文！剑纹我玩了一个多小时，感觉“汉化”质量相当好。不过本作有个争议，就是卖的很贵，19.99元新西兰币，约合14.99美元，折合成人民币是98元。你觉得不贵？你有钱，或者你是没怎么下过App Store的东西。那上面超过3美元就算贵了。可惜目前还没有iPad的HD版。



→机能的提升带来画面的大幅强化。看上去很美。

←而且是官方简体中文，感动得哇哇地哭……

在课程开始之前，请允许我为邻邦日本默哀30秒，并替在灾难中死去的人们祈祷，也替他们痛失亲人的家人们祈祷……

（半小时后）

剑纹：口袋……醒醒……

口袋：啊？哦……哈哈，不小心睡着了……

众：一点诚意也没有！

口袋：没办法啊，谁让他们搞什么核泄漏，害得我们不得安生……

众：没听说过受了辐射会打瞌睡的！

口袋：畜生（ちくしょう）~~~日本（にほん）め~~~地球（ちきゅう）に謝（あやま）れ！！！

（字幕：畜生~~~日本啊~~~快向地球道歉！！！）

第九课

咳咳，形容词和形容动词的应用也学过了……那么，这节课我们来学习新句型，而且是非~~~常重要的句型，为什么呢？“告白”听说过没有？告白就是用的这个句型，所以无论是男生还是女生，都要注意学啦！

句型：AはBが~です（A对B有~样的感受）。

例文：私（わたし）は彼女（かのじょ）のことが好（す）きです。

翻译：我喜欢她。

很多初学者会觉得不解，为什么在“她”的后面还要加个の“こと”，而翻译的时候却不见了呢？上面的句子为什么不能直译成“我喜欢她的事”呢？那是因为“こと”在这里做名词用意思是无形的、抽象的概念和现象，表示性质或产生、消亡的过程。和这个词的性质相同的还有“もの”，“もの”是指具有形状的物体，根据情况也可以不翻译，否则会显得罗嗦。

例文：この3DSは彼のものです。

翻译：这台3DS是他的。

那么我们就来继续熟悉一下这种句型吧：

口袋はAVGゲームが好きです。

口袋はAVGゲームが上手です。

口袋はACTゲームが好きではありません。

口袋はACTゲームがあまり上手ではありません。

口袋はACTゲームのルールがよく分かりません。

单词：

ゲーム：外来语，英文是game，游戏的意思。

好（す）きだ：形容动词，喜欢。

上手（じょうず）だ：形容动词，擅长。

余（あま）り~ない：副词，后面接否定形

文/口袋



式，表示“不太怎样怎样”，“不是很怎样怎样”。

ルール：外来语，英文是rule，规则的意思——这是外来语中发音最可笑的几个词之一了，因为日本人发不出R的音。

分（わ）かる：五段自动词，清楚、明白的意思。

翻译：

口袋喜欢AVG游戏。

口袋擅长AVG游戏。

口袋不喜欢ACT游戏。

口袋不擅长ACT游戏。

口袋对ACT游戏的规则不是很了解。

好了，下面是一段有关编辑部的秘闻，刚好适合这节课的内容：

ACTゲームは出版社で大変人気があります。男たちは大抵ACTが好きです。でも最近、硬核さんはよくPSPで「オウガバトル」を遊びます。ここにはPSP5部、DS4部があります、ゲームカードも沢山あります。でも新しい3DSはただ1部ですが、皆も遊びたいんです。

RPGもここで人気があります。例えばポケットシリーズや、マスターハンターシリーズなど、殆ど人も好きです。AVG...特に乙女ゲームが好きな人は私だけです、それは残念ですね...さ、皆さん、私と一緒に遊びましょ、余り難しくないですよ。

单词：

出版社（しゅっぱんしゃ）：名词，杂志社。

大抵（たいてい）：副词，大部分。

沢山（たくさん）：副词，很多，大量。

人気（にんき）がある：名词词组，受欢迎，有人缘的意思。

例（たと）えば：副词，举例。

シリーズ：外来语，英语是series，系列的意思。

など：等等，一般放在列举后面用。

殆（ほとん）ど：副词，大部分，几乎。

乙女（おとめ）：少女。

残念（ざんねん）：遗憾。

译文

在我们杂志社里，ACT游戏很受欢迎。男编们基本都喜欢ACT游戏。不过最近硬核却总是用PSP玩《皇家骑士团》。我们这有5台PSP和4台DS，还有很多游戏卡带。不过新出的3DS只有1台，大家都想玩。

RPG在我们这里也很有人气，例如口袋系列、怪物猎人系列等等，大部分人都很喜欢。不过AVG......特别是喜欢乙女游戏的就只有我一个，真遗憾啊......大家来和我一起玩吧，不是很难哦。

再列举两个容易混淆的句型：

私は料理を作るのことが上手（じょうず）です。

私は料理を作るのこと得意（とくい）です。

乍看这两句话翻译出来没什么区别，都是“我擅长做饭”，但实际说起来的场合却有所不同，因为“上手”是指客观上做得好的，可以认为是“我虽然自己不觉得擅长做饭，但实际上别人认为我做得很好”；而“得意”是指主观上做得好的，可以认为是“我认为我擅长做饭，但实际上别人认为我做得不怎么好吃”。和这组词对应的是“下手（へた）だ”和“苦手（にがて）だ”，大家在应用的时候要注意哦，省得人家觉得你这人喜欢吹牛或者特虚伪囧

最后说一下“懂”与“不懂”的用法和程度：

例文：AはBが分かる。

翻译：A明白B。

例文：AはBがよく分かる。

翻译：A通晓B。

例文：AはBがよく分かりません。

翻译：A不是很明白B。

例文：AはBが全然（ぜんぜん）分かりません。

翻译：A完全不明白B。

好了，这次的日本语教室就到这里，主编大人让我找个图配合，实在找不到了......拿这个凑合吧，大家可以读出来......不过词义嘛，我不解释囧





新迷意见箱

近期来信回复 大家的反馈 抽奖活动

编辑部动态—剑纹篇

•3月25日，北京。硬核前往十几公里外的邮局拿信，几乎空手而归，只有3张回函卡。暂住天津的剑纹自我安慰道：“一，3月号杂志晚上市半个月，读者们回信也会晚，一定是这个原因。二，邮局的速度伤不起。”

•4月2日，天津。NGP4月号截稿完毕。剑纹在微博上发封面打广告：“顺利的话明天送印厂，一周后上市。”有网友回复：“什么叫‘不顺利’？”。第二天联系印厂，那边已放假，4月6号开工……这就叫不顺利。有木有！

•4月4日，上海。剑纹从北京的出片公司回津，路上给硬核打电话询问人生大事，答曰“不好说”。到家上网，秋秋上看到上海口袋发来的坏消息。又一个感情不顺利的孩子……

本期奖品



本期回函抽奖奖品：悠果高档收纳包（DS和PSP用，各一个）

上期获奖名单

武汉 刘兵

*上期奖品为Hori原装贴膜。由于回函卡的实效性问题，另一个名额本期抽出。

亲爱的编辑们：新年快乐！

这是鄙人第一次正式写信……本来是用纸写的，但一看写完后那扭曲的汉字，霎时有想向祖先谢罪的冲动。

我看PG有四年多了，第一次看的印象很深，是关于GB~GBA SP 上历代口袋天王的。翻看那些文字，见证了剑纹，岚枫，月莺，暗凌，翔武的离去【好吧，事实上还见证了剑纹的归来】，记得FF7核心危机出来的时候，PG新开了一个由猴子主持的栏目，我还兴奋的发去了我虐杀安吉尔的心得【不过兴奋过度大脑短路，把攻略用翻译器翻成了日文发了过去……我真是个令人蛋疼的娃】。

说到过年，前一阵子看了浙江卫视的《我爱记歌词》每年都有个一个新年聚会，新老领唱和主持人重聚在一起，我就想到，为何PG不开一个类似的栏目？每年的第一期，请离去的编辑们写一小段寄语之类的，可以的话，向我们这些默默支持的PG的老读者汇报一下近况？同时，我也期待着能在重生的PG上看到重生的《狩人营地》。

虽然看PG的时候很快乐，但是…现在生活中有许多苦恼的事。尤其是和父母的关系，老妈经常做错事在我提醒之后固执的认为自己是对的，然后音调直接高八度大吼大闹，有时事实摆在面前了仍不认错，我也没说得很过分，只是指出错了而已。现在我跟老妈说话超过一分钟就会变成吵架。而我爸呢，就希望我一天24小时除了睡觉，吃饭，解决生理需要，就抱着作业辅导书勤奋学习，我只要一上书房打开电脑，不管我是才上去还是呆得稍微久了点，就开骂，有时真的很火，很想动手，但是一想是父母，又强压住怒火，生活在这种环境真的很压抑。小编有什么办法缓解一下呢？先谢过了。

想问问，投稿的话，有哪些“科目”呢？求加QQ好友.

最后嘛，祝编辑们新年快乐，万事如意，阖家欢乐。祝PG越办越好，读者越来越多。

（Mr.Left）

PG■这封电子邮件是过年期间来的，当时我非常忙，家里一堆事，又要赶稿子。看过信后就留了下来，想等后面某期拿出来聊聊。正好本期负责去邮局拿信的硬核桑牙疼，这几天忙着去医院，拿信就耽搁了，所以本期读编交流以电子邮件为主，就找出你的信。

前面就不说了。说到让离去的编辑写寄语之类的，确实是非常好的意见。其实我一直想有机会做一期特别的，比如新迷50期，100期（说多了，不知道能不能坚持到……）的时候，让他们都来参与做栏目，或者回顾

一下这些年的经历。你说的那些人和我还有联系，虽然不是很频繁，但多少都知道大家在干什么，状态都还可以。比如一个多月前联系岚枫，他已经搬到天津了；翔武在东西动漫，有空就聊两句；月莺想去日本，貌似没去成，应该还在家吧；一直看暗凌的QQ在线，没怎么聊过。

猴子过年那阵子还见过他，他去了我同学的手机游戏公司，同去的还有菜团。说来比较巧，我和祥子高中时同班关系最好，有段时间没联系，有一天他找我聊天，他说他的公司有我认识的人过去了。一问才知道是猴子和菜团。可是让我感叹了一番，世界太小了。

说到你的家庭，如果你和父母委婉的说话都不行，我只能建议你能忍就忍吧，毕竟是父母长辈，绝对不要冲撞，更不能动手。尽量保持好的心态，别被家庭搞得心理压抑，毕竟还年轻。你说还在学习，不知道你多大了。如果你能够早点独立，有了经济条件自己搬到外面住就好了。或者现在多在学校生活，没事和同学朋友联系，常找他们玩，一起学习啥的，是我能想到的缓解办法。

投稿随意，你觉得擅长哪方面就投哪方面（除了编辑寄语）。要求文字流畅，有新意，恶趣味优先。我的QQ是15205365。有事多和我说几次，有时候太忙容易忽略，这个实在抱歉。顺便也对其他人说一声。你们能买杂志支持，绝对是感激。不是不理大家啊，毕竟我一个人的精力有限。

我曾经从初中1年级开始连续买了4年的掌机迷 一直到高二,因为高考，然后大学生活， 实习 ，中间断了5年时间。时隔5年，前几天在报亭买了11年3月号，小编都不认识了，不过欣慰的是你们还是办得那么的好，继续保持。P.S：那时候很喜欢玩家心情故事等交流区的，现在好像没了啊?

（茅仲玮）

PG■网络时代做交流栏目不理想，这个之前也说过，更多的变为访谈和调查。虽说纸刊实效性不高，但咱也欢迎各位来信聊聊，毕竟感觉还是不一样，纸上交流不浮躁，挺能缓解寂寞。咱现在有读编交流栏目啊，你看我这是干嘛呢……虽然没有岚枫那种知心大姐姐跟大家交流心情故事，但也有剑纹大叔在这里说学逗唱啊。怎么说好像没有了，你伤不起啊。

=v=继续支持~咱可是从高一时分的创刊号买到大学毕业工作现在还在坚持的男人哦~你们也要继续努力~！ :……这还真是，能感到你们相当大的压力。都是为了爱啊……不过无论网络如何发达方便，传统刊物在我眼里永远有着无法比拟的魅力，发自内心的祝福你们加油吧！

（碎碎念_StarFinding）

PG■感谢支持吧。这年头做传统刊物已经是纯粹爱好了，其实做别的可能更有钱途。

问一下掌机迷最近有什么特别企划吗，建议在杂志上加一些安卓的东西。

（歎頙）

PG■没什么特别企划，因为一直在企划。大家对Android的东西呼声很高，前段时间的来信就有不少人建议咱做点Android的内容。为什么一直没加呢？一是之前Android并不太给力，当然是和苹果比，很多东西苹果都有。二是我们都没有Android设备，这个比较囧……现在Android的东西越来越多，比如Android平板电脑也陆续发售了，后面会调整页码做个固定栏目。其实，像新迷这样做传统纸刊杂志，做手机内容并不太理想。为什么呢？给手机看电子刊物和手机报越来越多，可以说手机本身就是一个媒体平台，就像杂志，里面可以放内容。而咱们玩的PSP，NDS这种掌机就完全不一样，就算索尼和任天堂也没给自己的掌机开发电子刊阅读软件。感觉玩掌机，或者玩家用游戏机买杂志挺正常的，而玩手机的，如果不是从掌机过度过来的人，几乎没有人买杂志。这可不是我自己从这YY，咱认识一些搞手机游戏开发的朋友，经常聊到这个话题，他们的意见基本也是如此。

说了半天，Android的内容也会做，像

苹果一样，小板块吧。以后咋要是做电子刊，专门搞几本手机版的，像什么《掌机迷APP》《掌机迷AND》《掌机迷WP》之类的，到时候大家啪啪一下载，咱可就发了，或哈哈哈哈。

光盘内容希望在丰富些，小弟给些意见，比如多增加些PSP和NDS的游戏，和攻略配套着放，这期有什么游戏的攻略就可以放这些游戏，方便学生党。

（林克2011）

PG■很早以前有读者在秋秋上跟剑纹嚷嚷，说NPG光盘内容粗糙，你们能不能给力一些啊。

本来想做一些原创视频，比如去年硬核做的3DS原理视频。不过那期小硬同学用了好几天才捣鼓出那段十来分钟的小视频。搜集素材资料、编辑、制作、配音，压视频……很费精力，差点导致杂志内容缩水。后来算了算，每期做视频大概要一两个人力，如果想做好做精细，四五个人都不算多（弥可在的时候，我们还想上街录采访和录现场呢）。众编总结认为，在目前人力物力短缺的情况下，想做好视频光盘不太可能。如果勉强把光盘做好了，杂志估计就没法看了，你拿到手后可以直接当废纸扔了……

第二是光盘的内容。回想若干年前网络不发达的年代，光盘里做点花样挺有意思的，比如做一些互动内容，比如用遥控器点一下链接出来个视频啥的，或者放一些在天朝“没版权”的东西，让大家接触到和国外同步的娱乐信息。现在呢，网络无处不在，网站和微博都很给力，手机都能上网和下载，如果想接触新鲜东西，学会翻墙就没有压力了。这样一来咱光盘的位置就比较尴尬。看得更广泛一些，这年头装电脑，光驱都不是标配了；还有若干年前满大街的音像店全浮云了。这就是生活啊。杂志内容可以搞点原创，可光盘想做出特色，做出趣味性可就不容易了。你建议放游戏、动画片电影什么的，其实……虽然这事儿朝廷不管吧，但掌机这玩意儿在我朝已经属于姥姥不疼舅舅不爱的怪胎了，咱新迷编辑假积极，除了每次忐忑不安的放一些汉化游戏进去，别的东西咱们暂时就别碰了……光盘的原创内容必须落实。过年那阵子也就联系了一些渠道，比如同人游戏作者、个人电台和视频小能手，争取近期能搞点新鲜的东西。目前比较缺少会录视频的游戏高手。咱们做点高手视频剪辑也不错嘛。

买了几期新迷，说实话不太好买，要不然我会买齐的。感觉一些栏目很搞笑，你们是想向娱乐刊发展吗？说的不是反话哦，比如日本新语那个给我的印象就很深，我还拿着杂志给同学看呢。倒是3月刊不是很有意思，都在讲3DS和NGP，让我们这些学生党情何以堪啊。建议以后多做些有知识性趣味性的娱乐稿子，我看新迷的PG吧里也有一些读者说增加怀旧栏目，我觉得这种就和我一样都是以看为主，而不需要太多攻略和游戏研究系统什么的。不好意思，如果说的不对，请原谅。第一次给你们发信，信封找不到，就用手机打字发了这个email。希望你们能看到。

（ALEX）

PG■这都被你看出来了，你是神仙啊大哥。以后咱就走国内掌机娱乐杂志路线了。知识性趣味性不敢提，新迷已经把有趣和好玩当目标了。

率先实现数字化工作的新迷



办公桌上铺满了各类杂志和模型，还有很多游戏机、小电器之类的东西。我敢说你肯定在某些杂志上见过这种照片。新迷以前也是这样，比如咱也有一堆日刊（左侧）。自从剑纹有了iPad后，桌上就只有一台小破电脑和iPad了（左侧的日刊是临时找出来充门面的）。

Editor's Voice

~小编之页~

硬核

新西兰、云南、日本、缅甸……最近世界地震频发，看了很多灾区的视频和照片，很庆幸自己一直生活在没有地震的地区。说起来我可能也经历过地震，那是在06年，当时我还在深圳工作，办公室在某写字楼的17层。某天突然感觉天花板上的吊灯和各种悬空的线材在晃动，而我坐的带滑轮的转椅也开始自己移动。这一切的持续时间很短，大概只有几秒钟，之后一切又恢复了平静。当我回过神的时候，我开始转身看同事们的反应，奇怪的是居然没有一个人停下手里的工作。他们表现得十分正常，似乎根本没有发觉有什么异常。透过窗户看大街上也没有人显得慌乱，或从大楼里跑出来之类的情况。本打算问问大家刚才的情况，想想还是算了，可能只是我的错觉，就算我说也不会有人信。结果第二天就得知台湾发生了6.8级地震，后来又修订为7级，而且新闻报道也说深圳有很多人都感觉到了震动。这下我确定了昨天的不是错觉，于是开始问同事当时有没有感觉到，得到的答复都是“没有”。在同事的提醒下，我注意到了台湾地震的时间是当天晚上8点多，而我感觉到异常是在下午。所以要么是我能预测地震，要么是我当时午睡刚醒……

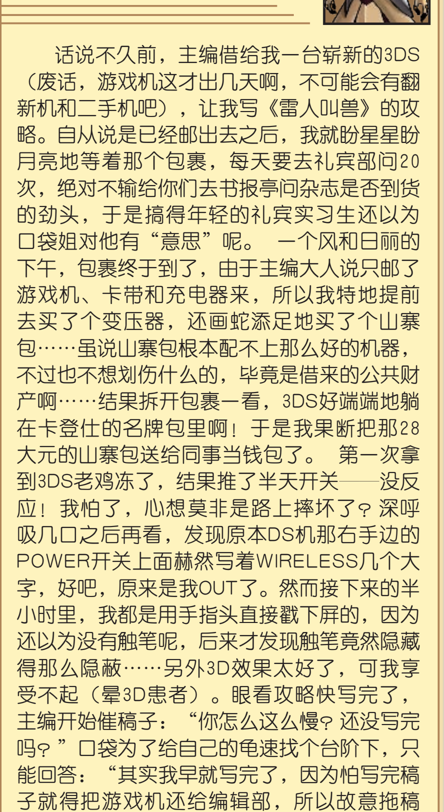
希望我再也不要遇到地震，为地震灾区人民祈福。

剑纹

甚至都没来得及考虑，新迷就一岁多了。当时做的时候没想太多，如今也没想太多，只有一点发生了明显的变化，就是做这件事必须能让自己满意，最好同时让自己爽。

和我持同一个观点的并不只有一两个人，有几个人在转变成禽兽之前，也和我有一样的说法，但我想我和他们不一样。

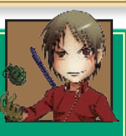
一个朋友和我扯淡时，以前找共同话题就是动物，这两年他迷上绿野，还准备真的去登山。一个朋友卖酒多年终于发了财，花钱玩跑车。还有一个大哥，上次见面是4，5年前他结婚那天，最近碰到他发现老婆换了。好多年没联系的人，怎么突然都中年危机了？玩车玩女人玩极限，所以我说不一样。



口袋

话说不久前，主编借给我一台崭新的3DS（废话，游戏机这才出几天啊，不可能会有翻新机和二手机吧），让我写《雷人叫兽》的攻略。自从说是已经邮出去之后，我就盼星星盼月亮地等着那个包裹，每天要去礼宾部问20次，绝对不输给你们去书报亭问杂志是否到货的劲头，于是搞得年轻的礼宾实习生还以为口袋姐对他有“意思”呢。 一个风和日丽的下午，包裹终于到了，由于主编大人说只邮了游戏机、卡带和充电器来，所以我特地提前去买了个变压器，还画蛇添足地买了个山寨包……虽说山寨包根本配不上那么好的机器，不过也不想划伤什么的，毕竟是借来的公共财产啊……结果拆开包裹一看，3DS好端端地躺在卡登仕的名牌包里啊！于是我果断把那28大元的山寨包送给同事当钱包了。 第一次拿到3DS老鸡冻了，结果推了半天开关——没反应！我怕了，心想莫非是路上摔坏了？深呼吸几口之后再看，发现原本DS机那右手边的POWER开关上面赫然写着WIRELESS几个大字，好吧，原来是我OUT了。然而接下来的半小时里，我都是用手指头直接戳下屏的，因为还以为没有触笔呢，后来才发现触笔竟然隐藏得那么隐蔽……另外3D效果太好了，可我享受不起（晕3D患者）。眼看攻略快写完了，主编开始催稿子：“你怎么这么慢？还没写完吗？”口袋为了给自己的龟速找个台阶下，只能回答：“其实我早就写完了，因为怕写完稿子就得把游戏机还给编辑部，所以故意拖稿的！”

平射炮



春游的季节到了，我发现考虑去哪儿玩比做新迷还头疼。看看到处都是的人流（别误会成某手术的缩写啊），才知道怀念小时候学校组织的春游。想找没什么人的地方去玩基本上不可能了，帝都稍微有名气一点的地方就人满为患。后来我想了想，可能人最少的地方就我住的屋子里了，靠......这期截稿之后还是要去活动一下，四肢都僵硬了。实在不行就去健身房跑步，然后脑补一下，就假装自己去深山野地里远足了。

西游记为什么是名著，却有简单的漏洞?

（1）唐僧的父母之谜

西游记讲的是唐僧取经。要讲唐僧，我们得先从唐僧的父母亲讲起。在西游记的《陈光蕊赴任逢灾江流僧复仇报本》这一回中，疑点多多，迷雾重重，很难读懂。然此篇正是作者立意高远之处，读懂了，方能明白何为“造化”，读不懂，《西游记》就永远只能是儿童故事。

唐僧的父亲叫陈光蕊，唐僧的母亲叫殷温娇。在这一回故事中，陈光蕊考上了状元，遇到丞相的小姐殷温娇抛绣球招亲，那绣球“恰打着光蕊的乌纱帽”，二人由此成就了一段姻缘。陈光蕊便和丞相之女殷温娇结了婚。陈光蕊赴任江州，从丞相府出发，一路上竟无人伴随，仅带着老婆和自己的一个家僮。到了洪江渡口，艄公刘洪、李彪见色起意，杀了陈光蕊和家僮，逼小姐顺从。小姐寻思无计，只得顺了刘洪。这个时候，离谱的事情发生了：刘洪穿了光蕊的衣冠，带了官凭文书，同小姐前往江州上任去了……

刘洪，一个水贼，居然敢冒充朝廷命官，还带着个活证人，难道他不怕小姐害他么？！而小姐却并没有揭穿杀夫凶手，那她还在等什么？她可能担心怀着的孩子有危险。孩子（即后来的唐僧）生下后，顺水放走，由老和尚收养了，这个时候她完全可以报案，却为何仍不作声？更离奇的是，刘洪竟然冒充了一十八年，也没被人发觉！女儿出嫁后没回过娘家，也无书信来往！这十八年中，小姐和杀夫凶手夜夜同床共枕，简直叫人无法想像！

后来儿子陈玄奘年满十八岁后到京城报信，丞相居然发六万御林军来捉！陈光蕊复活后，一家团圆，小姐竟然又从容自尽了！这些事情着实叫人费解啊！于是就有人说，这一篇是《西游记》中最大的一处败笔。最不合理，甚为荒诞！犯了写小说不可犯的错误，这些漏洞作者能回答得了吗？作者吴承恩在处理这段故事时的拙劣只能用一个字来形容：臭！

恰恰说错了，作者绝不至于犯如此低级的逻辑错误，难道他不知道这样写很荒诞吗！还留下把柄给你来说！既然他这样写了，就是另有深意的，这正是西游作者的高明之处！

我来回答这个问题，答案是：这一切的一切，都是菩萨安排好了的。这个答案，你满意不？先莫要笑我，真相就是这样的！什么？你觉得这个答案很无聊？那好，让我们一起来寻找证据，细细推论。

首先，这段故事里的疑点很多。疑点越多，线索就越多，所以任何一个疑点都不能放过，这些看似矛盾的表象背后，一定有着一个统一的载体。

这一回故事的结局是：陈玄奘十八岁后到京城报信，捉了杀父仇人，拿到江边渡口祭奠，活剜了刘洪的心肝。然后龙王送陈光蕊还魂复活，一家团圆，后来殷小姐毕竟从容自尽了。

作者讲一个故事总是有起因、经过、结果等等部分共同构成的。而故事的结果总是具有唯一的确定性。因此，我们就可以肯定地说：故事既然是以这种结局来结束的，那么故事中的“任何发展过程”都是为了导致出这样“一种结局”而设计的。这个结果中所存在的最大问题就是：为什么一定要等到十八年后，陈玄奘到京城报了信，才能复仇？难道小姐她自己就不能复仇吗？如果小姐可以自己复仇，那么，小姐可以采取至少以下4种办法：

1，写信给父母。

2，找一个与凶手不和的官吏说。

凶手并未时时不离她身边，也未将她禁锢，她完全有行动自由，而且凶手还是经常性地外出办公。因此这两条她完全能够做的到。

3，夜里睡着了下手。

4，饭菜里投毒。

这两条更容易做到，并且成功率更高。但是以上4种可行的复仇方法，温娇小姐全部都放弃了，一种也没有采用。温娇小姐完全有能力、有条件自行复仇，但是她没有。很明显这个故事一开始就是设计的是：这个“血海深仇”，就是专门留给儿子陈玄奘长大了来报的，而不是给她来报的。那么又有新的问题：这个“血海深仇”，不让温娇小姐自己报，这可能吗？这个思想工作做的通吗？温娇小姐每天面对着这个杀夫仇人她会怎么想？白天的要伺候他吃，天黑了还要陪他睡，她就这么眼睛一闭，天天忍着他折腾啊？还要忍上一十八年，我们的温娇小姐她忍受的了么？！

如果她无法忍受，那么，她绝对会采取以下两种措施之一：

1，干掉凶手。

2，干掉自己。

可是，无论是干掉凶手还是干掉自己都会导致玄奘长大了不能报仇。因此，要使玄奘长大了能亲自报仇，我们的温娇小姐既不能干掉凶手也不能干掉自己。究竟怎样才能让温娇小姐既不干掉凶手也不干掉自己，并且心甘情愿地陪着杀夫仇人睡上六千五百七十个夜晚呢？欲知后事如何，且听下回分解。

（2）《西游记》中最大的秘密

陈光蕊中了状元，跨马游街，遇丞相之女殷温娇打绣球招亲，恰打着光蕊的乌纱帽。当晚就拜了堂，入了房。第二天一大早就携美妻赴任去了。真是爽啊！就连作《证道书》的残梦道人澹漪子老前辈都羡慕的不得了，在此处夹批曰：“真快活！状元易中，此景难逢。”可是，真快活吗？这里面的问题实在是太大了！

我们先来研究一下陈光蕊赴任的路线：京城—陈光蕊家—万花店—洪江渡口—江州。这一趟路途究竟有多远？原著中作者已经给出了答案。陈光蕊与小姐结婚的那天晚上，丞相吩咐安排酒席，欢饮一宵。二人同携素手，共入兰房。次日五更三点，太宗命光蕊为江州州主，即令收拾起身，勿误限期。光蕊谢恩出朝，回相府，携妻前往。路

上，“光蕊便道回家”。可见陈光蕊的家住在京城与江州之间，因为是顺路，便道，所以陈光蕊顺便接老母一同上任。母亲张氏大喜，当日即行。

一、从京城到陈光蕊家有多远？

后面玄奘见婆婆时有交代：玄奘领婆婆到刘小二店内，又将盘缠与婆婆道：“我此去只月余就回。”

这个“月余”是指：

1，从万花店经过陈光蕊家到京城报信，在外公家住上1或3天（或是更多天），然后再返回江州去复仇，等一切事情都办完了，再来万花店接婆婆，只在1个月左右的时间。

2，从万花店(经过陈光蕊家)到京城报信，在外公家住上1或3天（或是更多天），然后就马上直接过来万花店，约需1个月左右的时间。

玄奘是出家人，一般是不会打诳语的，何况还是自己的婆婆，所以这个时间他应该算的还有多的，也许还要不了1个月。他给了婆婆约1个月左右的生活费。

若按1，从京城到陈光蕊家，最多只在3天左右。若按2，从京城到陈光蕊家，最多只在10天左右。(一月30天，减在京城外公家住2天，一来一回各14天，减去从陈光蕊家到万花店的4天，约为10天。)

而事实上是第一种。

二、从陈光蕊家到万花店有多远？

当日即从陈光蕊家出发，“在路数日，前至万花店刘小二家安下。”

“数日”，为几天，一般指3天，或3—5天。如果有7—10天就是“旬日”了。如果超过10天，就是十数日。所以从陈光蕊家出发，到万花店，约有4天左右。总之，“数日”不会超过10天时间。

在万花店，母亲张氏养病误了2天，光蕊道：“此店已住三日了，钦限紧急，孩儿意欲明日起身，不知母亲身体好否？”张氏道：“我身子不快，此时路上炎热，恐添疾病。你可这里赁间房屋，与我暂住。付些盘缠在此，你两口儿先上任去，候秋凉却来接我。”光蕊与妻商议，就租了屋宇，付了盘缠与母亲，同妻拜辞前去。陈光蕊打算第4天一起走，母亲叫他们先走。于是，他们在第3天先走了。

三、从万花店到洪江渡口有多远？

在万花店门前，陈光蕊问渔人：“这鱼哪里打来的？”渔人道：“离府十五里洪江内打来的。”

可见有十五里远，这是洪江打鱼的地方，并不是洪江渡口。渡口要远一些，原文中写道：“晓行夜宿，不觉已到洪江渡口。”晓行夜宿，是一个成语，指天明赶路，直到夜里才住下来。也就是当天晚上要找旅社住宿的时候，到达的洪江渡口。

从万花店到洪江渡口，走了一天的时间。紧接着：“不觉已到洪江渡口。只见梢水刘洪、李彪二人，撑船到岸迎接。”于是，陈光蕊夫妇误上了贼船。“光蕊令家僮将行李搬上船去，夫妻正齐齐上船。”

就在当天夜里，陈光蕊遇害。“将船撑至没人烟处，候至夜静三更，先将家僮杀死，次将光蕊打死，把尸首都推在水里去了。”

四、从洪江渡口到江州，已经不远了。

刘洪、李彪，候至夜静三更，先杀家僮，次将光蕊打死，抛尸洪江。

“却说殷小姐痛恨刘贼，恨不食肉寝皮，只因身怀有孕，未知男女，万不得已，权且勉强相从。转盼之间，不觉已到江州。”

殷小姐相从刘洪，只因身怀有孕。又行了几日，才到的江州。

好了！真相已经出来了。我们可爱的殷温娇小姐在和陈光蕊同志结婚的第二天一大早，“五更三点，文武众臣趋朝”后，得到皇帝圣旨，开始远行。“即令收拾起身，勿误限期。光蕊谢恩出朝，回到相府。”五更三点，约为现今的早上5点10分左右。这个时候，陈光蕊正在朝廷里面等待调任。而在先一天的晚上，丞相吩咐安排酒席，欢饮一宵。一宵是多久？一夜！即使没有一夜，也有大半夜！至少得转钟两三点。也就是说，两个人在一起睡的时间，只有一两个小时左右。陈光蕊的酒量如何？精力如何？这些都是可能存在的问题，但毕竟是“共入兰房”了。这一两个小时有没有发生性关系？不好说，就算真的发生了，有没有受孕？又不好说，就算一枪命中怀了孕，还是说不通！因为从温娇小姐结婚的那天晚上算起，到老公被杀，上面已经算的极为清楚，按多的算：只有18天，若按短的算：仅仅只有8天时间！而温娇小姐竟然已经确认自己怀孕了！

按医学常识，一个女的在受孕后，出现妊娠反应的平均时间是在40天或45天以上。那么，温娇小姐怎么在8—18天内就确认怀孕了呢？只是未知男女。这“未知男女”就是怀孕有一时了，而不是刚刚才发现的。因此我可以肯定地说：温娇小姐肚子里怀的这个孩子，是在结婚之前就已经有了，而绝对不可能是新科状元陈光蕊的！只有这一种解释，才说得通！

这种说法，不知道大家能不能接受。但只能这样解释。是不是我故意要哗众取宠呢？不是的。因为在原文中的其他地方，另外还藏有很“铁”的证据，不信的话，请翻阅《西游记》第37回，三藏道：

“......当时我父曾被水贼伤生，我母被水贼欺占，经三个月，分娩了我。我在水中逃了性命，幸金山寺恩师，救养成人......”

“经三个月”这四个字说得非常清楚：唐僧是在陈光蕊死后三个月出生的！陈光蕊与温娇小姐结婚的时间，可以被证明的，只有8—18天。而无论如何，也证明不了有六、七个月之久。因为结婚的第二天就奉皇命赴任去了，“钦限紧急”、“勿误期限”，不可能走了七个月还在半路上。所以，唐僧的母亲温娇小姐，在认识陈光蕊之前就已经怀孕有几个月了。是实，无误。

（3）殷小姐为什么要绣球招亲

丞相殷开山有一女，名唤温娇，又名满堂娇，未曾婚配，正高结彩楼，抛打绣球卜婿。

丞相的姑娘为什么要打绣球招亲？绣球招亲是一种近乎荒诞的婚配方式，打着谁，嫁给谁，赖都赖不脱的，丞相会同意吗？！这样一个娇女儿，绝对是大美女一个，怎么可能乱嫁呢？

再看看这大街上，什么样的人没有啊，捡破烂的，讨米要饭的，都可以来“重在参与”一下，绣球往大街上一扔，谁抢到了，小姐就归谁，哪管他是个什么样的人，她

的父母就忍心这样糟蹋作践自己的女儿？

一般来说，抛打绣球卜婿，是有一个“人选范围”限定的。比如说，被选择的对象，当大于或等于两人以上时，他们现有的外部条件已知都基本上一致，家庭条件都好，品德才能都好，人才相貌都好，实在是不知道该怎样选择才用打绣球的方式，听天意。这样选出来的结果才是合理的。因为这个“人选范围”已经决定了这个范围之内的任何一人都是可以的。而温娇小姐打绣球的“人选范围”是什么呢？并没有既定的选择对象，而是大街上的所有人。你看：

唐王御笔亲赐状元，（陈光蕊）跨马游街三日。不期游到丞相殿开山门首，有丞相所生一女，名唤温娇，又名满堂娇，未曾婚配，正高结彩楼，抛打绣球卜婿。适值陈光蕊在楼下经过。

陈光蕊中状元后，骑着马是在大街上游街，这“不期”、“适值”、“经过”就充分说明了陈光蕊并没有存心要走到这里来，更没有走到丞相府里去。陈光蕊在大街上随机漫步，仅仅只是路过这里而已。那么温娇小姐对着大街上的所有人抛绣球，打着谁，就嫁给谁，很显然是不合理的。抛这个绣球，百分之百的有问题！现在既然这样做了，那就一定有“不得不这样做”的原因。这个原因，就是我在上一回中所说的：小姐在结婚之前，肚子已经被人搞大了！这个证据是确凿的。

小姐的肚子被人搞大了，而且她的爹妈肯定是已经知道了，所以才会如此急切切地办这个绣球招亲。怎么说是急切切地呢？你看：

恰打着光蕊的乌纱帽。猛听得一派笙箫细乐，十数个婢妾走下楼来，把光蕊马头挽住，迎状元入相府成婚。那丞相和夫人，即时出堂，唤宾人赞礼，将小姐配与光蕊。拜了天地，夫妻交拜毕，又拜了岳丈、岳母。

也就三五分钟的事儿，我们的陈光蕊同志还没有反应过来就已经结了婚！古代人结婚虽然不需要办理结婚证，但程序也够复杂。我们只按最简单的说，纳采礼是要择吉日的，合婚压庚是要择吉日的，定亲过门也是要择吉日的，迎娶拜堂，都是要选择吉日的啊！不择吉日，难保白头携老，而“吉日”又不是天天有的，丞相根本就等不了，所以干脆全部省了，直接拉进来就拜堂入洞房，多省事儿。甚至连姓什名谁，家居何处，是否婚配，这些最起码的都没有问，反正是打着你了，你不许赖婚！尽快的把小姐嫁出去，只要是个男人就行，这就是绣球招亲的真相！

有的朋友说，丞相办这个绣球招亲，就是冲着“新科状元”来的。这个是说不通的。因为：

1，丞相的女儿一般要配皇亲国戚的，即使嫁省长都亏了。新科状元才市长的级别，在丞相的眼里，和大街上的那些人也只略高一点。

2，如果丞相真的看中了新科状元，就会请人去探，去说，也不至于当街抛打绣球，让别人也有抢到的机会。

3，如果目标就是新科状元陈光蕊，那么，小姐打的准吗？万一打到别人了怎么办？

4，或是陈光蕊根本就不走到这条街上来，咋办？

可见小姐打绣球招亲的目标并不是专冲着“新科状元”来的，而是任何一个男人。事已至此，又能咋办呢？尽量地朝着看的顺眼的男人打呗。小姐在结婚之前，肚子被人搞大了，当然免不了丞相的一顿呵斥，但不管怎样，做爹妈的还是得为女儿掩羞遮丑，所以绣球招亲就是一个较好的补救办法。

除了抛绣球招亲之外，还有没有其他的可行方案呢？比如说：是谁搞的小姐，就把小姐嫁给谁，小姐情郎，两全其美，这样岂不是更好？这个方案才应该是首选啊，丞相为什么不采纳呢？

假设1：丞相允许小姐嫁给情郎。那小姐的情郎当时就应该在现场，正等着接绣球咧，只怪小姐没打准，“恰打着陈光蕊”而已。但这也说不通，因为丞相允许小姐嫁给情郎，那直接嫁就得了，也就不存在绣球招亲。

假设2：丞相不允许小姐嫁给情郎。如果丞相不允许小姐嫁给情郎，而采用绣球招亲，打着谁，嫁给谁，那其背后的隐意就是：可以嫁给大街上的任何一个人，也不成全你！但这也说不通，情郎也可以来抢到绣球啊。

所以这两个假设都不能成立，既不是丞相允许小姐嫁给情郎，也不是丞相不允许小姐嫁给情郎。那么问题就不是出在丞相小姐这一边，而是出在情郎这一边！是这个情郎把小姐的肚子搞大，又把她甩了，不要她了！怎么办呢？眼看着小姐的肚子一天天凸起来，丞相也没招了，时间紧迫，那就打绣球吧，打着谁，嫁给谁，只要是个男人就行。

（4）唐僧的亲爹究竟是谁

唐僧的亲爹绝不是新科状元陈光蕊，因为他的母亲温娇小姐与陈光蕊结婚的时间仅为8至18天，这么短的时间温娇不可能确认怀孕。并且，在陈光蕊被水贼刘洪打死后，只三个月温娇就生了唐僧。唐僧的亲爹究竟是谁呢？

这很不好猜。与温娇小姐相关的丞相府内外、甚至朝廷等等，只要是有可能产生接触的所有成年男性，从理论上讲都是值得怀疑的对象。而单单只能排除陈光蕊一个人。因此，嫌疑对象非常多。我们采用“假设—求证”的方法来论断推理。假设谁最合适呢？我认为假设那个“水贼刘洪”才是最合适的。

因为：只有“当唐僧的亲爹为刘洪”的时候，才能够将全文中所有的谜团、矛盾一一破解开来！才可以在逻辑关系上全部准确无误。而假设其他人则都不能。当唐僧的亲爹是刘洪的时候，我们的温娇小姐才会心甘情愿地陪着杀夫仇人睡上六千五百七十个夜晚，才会过上十八年世外桃源般的真正属于自己的日子。在温娇小姐眼里，刘洪才是真正的情郎，一个为了自己才杀人的人而已。

否则就根本无法解释如下事件：

1，为什么温娇小姐有条件报仇，却一直没有报仇？

2，为什么温娇小姐有条件自杀，却一直没有自杀？

3，为什么直到刘洪死了之后，温娇小姐也自杀了？

为什么？因为刘洪才是温娇小姐的情郎！只有这样才解释得通。当年在洪江渡口，刘洪、李彪两个水贼杀了陈光蕊，如果真的只是为了劫财劫色，那这两个水贼就会财物平分，女人也要平分，先LJ，再商量：这个女人究竟是杀掉，还是藏起来压寨。可都不是，钱也没要，居然是：刘洪穿了光蕊衣冠，带了官凭，同小姐往江州上任去了！

我们再看这一幕的细节：“先将家僮杀死，次将光蕊打死”。家僮是“杀”的，一刀就解决了，光蕊是被“打”死的！打，比杀要慢得多，刘洪为什么要打？打是

在泄愤，多数是边打边骂："我叫你干……！"小姐见他打死了丈夫，也便将身赴水，刘洪一把抱住道："你若从我，万事皆休；若不从时，一刀两断！"

这句话真是耐人寻味啊，你若跟我过日子的，我也不计较你跟陈光蕊的事了，反正你已经有了我的孩子。你若不跟我过日子，我就跟你一刀两断！刘洪若真的是劫色，根本就用不着说这番话了，先捶她两捶，看她老不老实！而作者用"一刀两断"这个词实在是妙啊。各位看官，你们都以为刘洪是要杀小姐么？不是滴，是在用"分手"吓唬小姐！"一刀两断"，百分之百的指"分手"！为什么？因为小姐本来就是准备去跳河自杀的呀，你还再用杀她吓唬的了么？！所以小姐不是怕死，而是怕分手！刘洪把她的肚子搞大了，为什么又不要她了呢？现在怎么又在船上呢？只有一种解释：刘洪的家庭反对他娶温娇小姐。

刘洪与温娇应属自由恋爱，因为家庭反对，才不能结婚，不能去抢绣球，如果是他自己不爱小姐了，他现在也不会化装偷跑到这船上来打死陈光蕊。现在已经把光蕊打死了，你若不从我，我就再回去，看你怎么办！小姐怕的就是这个。

刘洪的家庭势力一定不小，如果比丞相低，也不敢那样做，两家大概是势均力敌，而且是对头，这从后面可以看的出来，刘洪在官场上应付自如，绝不是一梢公水贼做得了的。丞相在知道真相后，一纸公文就能解决的问题，却要跑到皇帝那儿讨来六万御林军去剿，就说明刘洪的家庭势力不是那么好对付的！

刘洪是爱小姐的，因为小姐已经结了婚，刘洪的爹妈才放松了监控，刘洪才得以脱身，尾随而来，买通开船的李彪，化装成梢公，打死光蕊，与小姐私奔，改名换姓，连显赫的家世都放弃了，情愿与小姐躲在江州过小日子。如果是在京城，那她们就是不可能的故事。

刘洪必然是深谙官场之道，行事分寸恰倒好处，才得以十八年来不升不降不调不露。否则，一个水贼又怎么能够胜任得了！不露出马脚才怪咧！

小姐十八年来必然是经常写信回去：爸妈，我很好，很幸福，勿来，勿念，光蕊工作很忙，有时间我们就回来看您。

小姐要是不帮刘洪打掩护，请问：她能瞒得住一十八年吗？！你怎么解释？！

详细分析：

1，丞相这边。为什么丞相没来看过她？这只有两种情况：

A，是丞相不想见到她！自从女儿出了丑，希望快点把她嫁出去，越远越好！

B，是小姐写有隐瞒真相的信件寄来，才可以阻止丞相过来看她。

以上任何一种情况，都可以导致丞相没来看她。

2，小姐这边。小姐如果想报仇，十八年中一定有机会写信回去。但是一直没有。这就足以证明小姐写有隐瞒真相的信件寄回，或是没有任何信件寄回。总之是没有揭发刘洪。只有这样解释，逻辑上才是通顺的。

若只按表面文字，刘洪只见了小姐一眼，就被迷住了，顿时淫心大发，杀人劫色，何等的猖狂！大家可以想象得到，这究竟是个怎样的色魔？那他怎么当了市长之后，反而又收敛了呢？按这个色魔的本性，再加上江州土皇帝的权利，应该更加有条件滥发淫威才对啊，应该比原先更加色胆包天才对呀。可是他跟小姐过的一直很好，从小姐要僧鞋，找寺院这一段可以看出，他都是顺着小姐的。直到丞相发兵来捉，从梦中惊醒，也没有发现他有一妾。可见刘洪其实根本就不是什么色魔。如果小姐怀的那个孩子（唐僧），不是刘洪的，刘洪会对小姐这么好？而且十八年来，人都半老了，还这么好，那就只能说明：小姐与刘洪才是真正的原配夫妻。而且从感情上讲，比任何一对夫妻都要好的多。

（5）小姐为什么要弃婴江中

上回推出的结论：刘洪与温娇才是真正的的原配夫妻，而唐僧则是刘洪与温娇所生。只有这样解释逻辑上才是清晰、通顺的。但是有的朋友可能会有疑问：既然唐僧是刘洪与温娇所生，那么刘洪又怎么会要杀掉自己的亲生儿子呢？今天就来解答这个问题。

"忽然刘洪回来，一见此子，便要淹杀"。

是不是真的如此呢？事实上，刘洪并没有杀这个孩子。刘洪打杀陈光蕊与家僮的时候，是何等的干净利索！请问：刘洪如果要想杀掉一个婴儿，简不简单？究竟需要耗费多少必要时间？答案是显而易见的，只要刘洪愿意，可以在任意时间，采用任意手段，马上令这个婴儿当场毙命！可是他并没有这样做。刘洪如果要杀一个婴儿，只要一秒钟，怎么可能拖了一个月还不动手呢？

婴儿的下落，究竟是怎样一回事呢？原文中写道：

幸喜次早刘洪忽有紧急公事远出。小姐暗思：此子若待贼人回来，性命休矣！不如及早抛弃江中，听其生死。

由此可见：做出这个弃婴决定的人，并不是刘洪，而是小姐本人。小姐是在背着刘洪的情况下，一个人偷偷跑到江边去弃婴的。小姐为什么要弃婴江中？一般的说法是：小姐担心刘洪害死儿子。这个说法根本就是说不通的！因为把婴儿抛弃到江中去，婴儿在江中只可能死亡的更快！这个行为所产生的后果，要比她所担心的可能发生的后果还大些，还快些。所以从逻辑上就是说不通的。各位女士先生们啊，凭良心说，把自己的孩子抛弃江中，听其生死，还有没有这个婴儿活的命？！这个婴儿能够被他人捡到的几率究竟有多少？

如果她真的是希望这个婴儿活，她至少有以下办法：

1，她可以向刘洪求情，她完全能够求得了这个情，反正我已经顺了你，你就饶了这孩子一命吧。总要比丢在江里好得多！

怎样证明她能够求得了这个情呢？那就是：从孩子一出生就要杀掉，一直到满月了，还没有杀掉。这就说明小姐求情很有效，刘洪已经饶了这孩子一命。

2，她可以把孩子放到街上人多的地方去，这样孩子被别人捡到的概率只会更大。总要比丢在江里好得多！

她是怎样做的呢？她是直接抱着孩子往江里丢。原文中写道：

正欲抛弃，忽见江岸岸侧飘起一片木板，小姐即朝天拜祷，将此子安在板上，用带缚住，血书系在胸前，推放江中，听其所之。

可以想象得到，要是没有那片木板忽然飘过来，孩子

肯定就直接抛向了江中！就是有那片木板托着，孩子在江中飘荡也不是很容易就能被人发现的！只要有两三天没被人发现，这个婴儿就会必死无疑！既然她怕刘洪谋害此子，性命休矣，难道她丢弃江中，听其生死，不一样也是性命休矣？！甚至，死的还要更加快些！所以把孩子丢往江里就是很有问题的做法。

温娇小姐究竟为什么要抛弃掉自己的孩子呢？书中有很明确的答案。因为在唐僧出世的时候，有一个叫南极星君的神仙跑来告诉温娇小姐说："此子异日声名远大，非比等闲。"这就是告诉她，你的儿子不会死的，将来还很不一般。南极星君又交代她说"汝可用心保护。"可是，她并没有用心保护，不但不用心保护，反而还往江里扔，往江里扔，就是要他死！为什么要他死？就是因为南极星君对温娇说："汝夫已得龙王相救，日后夫妻相会，子母团圆，雪冤报仇有日也。"听到这番话，小姐的反应很不正常，居然是"无计可施。"此子留下是个祸根！将来必然要来找她和刘洪报仇。这才是弃婴江中的真正原因！所以，温娇小姐才做出了一个很艰难的抉择：背着刘洪，弃婴江中！因为这个孩子是个灾星，他们走到今天这一步，完全是由这个孩子所赐，这个孩子从怀上起，他们就厄运不断！可以说他们对这个孩子是恶恨之极！而且，神仙明确的告诉了：这个孩子将来还要再次危害他们！所以这个孩子从一生下来，他们就不想要了！留下来必是个祸根！

因此为什么要抛弃婴儿的过程，非常清楚：

1，不是刘洪要抛弃婴儿。

2，是温娇小姐背着刘洪去抛弃的婴儿。

3，抛弃婴儿的目的，是怕这个婴儿长大了再次危害他们。因为这是神仙说的，小姐听了，"句句记得"。

（6）唐僧复仇

原文：

小姐到了江边，大哭一场。正欲抛弃，忽见江岸岸侧飘起一片木板，小姐即朝天拜祷，将此子安在板上，用带缚住，血书系在胸前，推放江中，听其所之。

把孩子放在一块木板上，推放江中，听其所之。这就是说，无论这个孩子究竟是会死掉，还是有机会存活，小姐都是可以接受的。听天由命。当然，出于母性的本能，小姐还是希望他有活命的一丝希望。小唐僧被丢到江里，也算是命大，"顺水流去，一直流到金山寺脚下停住。"被金山寺一个叫做法明的和尚拣到了。书中写道：

长老慌忙救起。见了怀中血书，方知来历。取个乳名，叫做江流，托人抚养。血书紧紧收藏。光阴似箭，日月如梭，不觉江流年长一十八岁。长老就叫他削发修行，取法名为玄奘，摩顶受戒，坚心修道。

这个老和尚的行为实在是叫人费解。有什么问题呢？我们来分析一下：

既然见了血书，方知来历。他就应该拿血书去京城告状，或是去找丞相报信，这样只需要几天时间，马上就可以将刘洪绳之于法！根本就用不着空等漫长的一十八年！对吧。可是，这个和尚什么也没有做，他并没有去声张正义，竟然私自将血书紧紧收藏。这个问题就太大了。他为什么不去报案？这只有以下两种解释：

1，说明这个和尚胆小怕事，他知道了真相，也不敢去报案。

2，说明那个血书上根本就没有写"父被贼杀，母被贼占，报仇雪恨"这些情况！老和尚不知道真相，所以才没有去报案。

只有这两种解释。要么是"不知道真相"，要么是知道真相而"不敢"。这个老和尚是不是胆小怕事呢？如果说他是因为怕惹事，怕惹麻烦，才不敢去报案，不敢去声张正义的话，这个也是可以理解的。但是他后来怎么又拿出血书唆使、怂恿玄奘去复仇呢？很显然这个和尚根本就不怕惹事！而是很喜欢惹事！

既然可以排除第一种情况，那就是第二种了。可第二种也说不通。如果老和尚不知道真相，又怎么可能在十八年后唆使、怂恿玄奘去复仇呢？所以很难推知究竟是哪一种情况导致了他没有去报案。但是，老和尚前后的矛盾行为，却充分暴露出了这样一个问题，即：他之所以这样做的目的究竟是什么。

老和尚的目的，是整个事件中唯一清晰、明确的线索！这是一个非常肯定的确定因素，就是：为了得到一个像唐僧这样经历曲折的小和尚！他的一切行为，都是为了达到这样一个目的，所以他才没有去报案。否则，一报案，他就得不到这个小和尚了！只有这样解释，逻辑上才是清晰、通顺的！

那么他有没有达到这个目的呢？达到了。你看：当江流一十八岁的时候，这个老和尚竟然自作主张的给他削发为僧，并取法名为玄奘！

江流长大成人之后，究竟该做什么，其实是有N种选择的，不一定要当和尚（也不是电视上放的那样，从小就当的和尚）。是十八岁时，师傅叫他当的和尚。而玄奘自己也很感动地说："此身若非师父捞救抚养，安有今日？容弟子去寻见母亲，然后头顶香盆，重建殿宇，报答师父之深恩也！"老和尚再乘机进一步教他如何见母，如何复仇，他在见到母亲后的第一句话是这样说的："我也不是自幼出家，我也不是中年出家，我说起来，冤有天来大，仇有海样深！我父被人谋死，我母亲被贼人占了。我师父法明长老教我在江州衙内寻取母亲。"

一口气说出来的啊！不需要试探，不需要考证，说的清清楚楚。这个时候，温娇小姐倒吸一口凉气，这复仇的终还是来了。小姐自见儿子之后的表现是：心内一忧一喜。喜，当然是儿子还活着，忧呢？是她和刘洪的缘分就要走到尽头了。

小姐问："有何凭据？"玄奘道："血书为证！"

小姐在看了这个血书之后，转变非常大，来了个180度的大转弯，叫玄奘去京城外公家报信来捉拿贼人。因为她知道末日已经来临。瞒不住了。小姐为什么会有如此大的转变？这个契机究竟是在什么地方？是在小姐看到玄奘拿出的血书之后！因为小姐当年写的血书，和玄奘现在拿出的血书应该不是一样的。这一点，对于幕后的操纵者来说，简直太容易做到了！

凡弃婴，留下的信件，多半不会是真，抛弃的原因，五花八门，最多只有弃婴出生的时间是真的。原先的血书并没有"报仇"内容，而现在的却有，只有在这种情况下，小姐才会有如此大的转变！否则就无法解释：小姐有18年的时间，完全可以写信回去，为什么一直都不写

呢？！现在，无论小姐是什么态度，那个老和尚都可以继续指导玄奘去报仇！根本就无法逆转！

在整个过程中，那个老和尚最为关键！因为他也可以去告状，但是他没有！他却一直在导演这个弃婴长大了当和尚，寻亲报仇这一幕！因此可以肯定地说，要是没有这个导演，唐僧根本就报不了仇！并且丝毫不存在半点报仇的可能性！所以说这个老和尚才是最为关键的一个环节！这个老和尚，应该是这一事件的总策划者——观音菩萨安排来的一个人。

最后的结果是：玄奘去京城外公家报信，捉了刘洪，拿到江边，活生生的剜取了刘洪的心肝！

这个故事究竟说的是什么意思呢？这个故事真正想要说的是：唐僧亲手杀掉了自己的亲身父亲，逼死了自己的亲身母亲！

刘洪被捉的时候，丞相请小姐出来相见。小姐羞见父亲，就要自缢。玄奘急急将母解救道："儿与外公，统兵至此，与父报仇。今日贼已擒捉，母亲何故反要寻死？"玄奘啊，他当然不能理解。后来，龙王送陈光蕊还魂复活，一家人应该算是团圆了，可温娇小姐还是自尽了！为什么会是这种结局？因为温娇小姐对父亲说过这样一句话："吾闻妇人从一而终。"人之将死，其言也善，我相信温娇小姐说的是真的。何况光蕊还魂复活后也说："更不想你生下这儿子。"

(7)观音菩萨的黑帐

关于唐僧的身世之谜，前面已经推出以下3个结论：

1，唐僧不是陈光蕊的儿子。

2，唐僧是那个水贼刘洪的儿子。

3，唐僧报仇，是由这一事件的总策划者观音菩萨安排的。

只有这样理解逻辑上才是清晰完整的。否则，若只按表面文字，就必然漏洞百出，完全说不通。以上的结论，虽然在逻辑推理上是通顺的，但有的朋友可能会问：你有没有什么确凿的证据来证明呢？当然是有证据的。

要证明唐僧不是陈光蕊的儿子，证据有3：

1，陈光蕊结婚仅8—18天就死了。而温娇小姐居然已经确认怀了孕。

2，第37回说，唐僧是在陈光蕊死后仅3个月出生的。（这就足以证明了。）

3，但有的朋友可能会怀疑，这个时间上是不是作者有笔误？我可以肯定地说，这个时间上没有任何笔误！

陈光蕊结婚的次日，就赴任去了。这有明确的时间记录："离了长安登途，正是暮春天气。"正月、二月、三月绝对是春天，"暮春"，最迟不会迟过三月。而温娇小姐弃婴江中的时候，是几月？原文："取贴身汗衫一件，包裹此子"。贴身汗衫，肯定不是什么厚衣服，并且只是一件，所以可以确认是在热天，最迟也是初秋，总之不会太冷。按三月结婚就怀孕算，怎么也得到寒冷的冬天才能出生。不会在热天出生，而在热天出生，就恰恰证明了只是3个月就出生了！所以，我说唐僧不是陈光蕊的儿子，你驳不翻。

又有朋友可能会问，你怎么证明唐僧就是刘洪的儿子呢？你又怎么证明这一切都是观音菩萨暗中策划操纵的呢？其实这个很好证明，这一切的一切，都是观音菩萨策划操纵的，因为她需要一个像唐僧这样的取经人！你若不信，我们来看人证、物证，铁证如山：

(一)人证：南极星君

南极星君对温娇嘱曰："满堂娇，听吾叮嘱。吾乃南极星君，奉观音菩萨法旨，特送此子与你。异日声名远大，非比等闲。"

"奉观音菩萨法旨，特送此子与你。"也就是说，温娇小姐要生的这个孩子，是观音菩萨安排来的。这就说明观音菩萨对这一切早就是知道的！不仅仅是知道，而纯粹是由观音菩萨策划安排的整个事件。刘洪在打死陈光蕊的时候，大慈大悲、救苦救难的观音在哪儿？！为什么不发发善心加以制止呢？！不但不发慈悲救他一命，反而看着刘洪活活打死陈光蕊，好让唐僧寻仇，再来杀掉自己的亲生父亲刘洪，杀了生父刘洪，就能逼死自己的母亲温娇！这样才能够得到一个他们所需要的"恶人"唐僧。这样，唐僧才会万念俱恢，看破红尘，终身忏悔，一心向佛。这样，观音菩萨才可以最终完成他们的整个计划。也就是说，先让刘洪在船上行凶打死陈光蕊，是观音菩萨整个计划中的一个环节，一个非常重要，不可缺少的环节！

(二)物证：菩萨的黑帐

查任何人，只要查到她的黑帐，就一目了然！菩萨记的黑帐，就是那一本所谓的唐僧经历九九八十一难的簿子，在《西游记》第九十九回，记的清清楚楚：

金蝉遭贬第一难，

出胎几杀第二难，

满月抛江第三难，

寻亲报冤第四难......

这个簿子里面记的都是大难，从金蝉遭贬开始记录的。一出世，唐僧就几乎被父母做掉了，这肯定算是一难。和父母仅仅只生活了一个月，到了满月的时候，被母亲抛入江中等死，这也绝对算得上是一难。可是，当他见到了母亲，又"替父报仇"了，应该是大快人心啊，怎么菩萨也还给他记着一难呢？！这就完全说不通了。我们再细看这一段的原文，唐僧除了走了几步路，向外公报了个信之外，从头到尾，自始至终没有发现他遇到过任何难！这黑帐里面记的可都是大难啊！请问：他的难在哪儿呢？！

这一难的名称，就叫作：寻亲报冤！寻到亲人之后而以冤相报！杀死亲爹，逼死亲妈，这才叫真正的难啊！否则，你怎么解释这一难？！你解释不了，只能认为这没有难，是菩萨们记错了。错不了的。菩萨及其下属，是这一事件最知情的人，也只有他们才知道唯一的真相，他们记的是"寻亲报冤第四难"。

这个寻亲报冤的"亲"，一定是指：温娇是他的亲妈，刘洪是他的亲爹。否则，"寻亲报冤"就不能成立。为什么这样说呢？

1，已经证明：陈光蕊不是唐僧的亲爹，两个人不存在任何血缘关系。

2，刘洪打死了陈光蕊，又关唐僧什么鸟屁事呢？和唐僧没关系的。

3，唐僧无论怎样杀死刘洪，都不能叫为父报仇。因为陈光蕊根本就不是他爹！

所以，唐僧和刘洪之间，根本就不存在杀父之仇。

那么究竟有什么"冤"要报呢，只有一点，那就是：要报出生后的"淹杀"之冤！唐僧和刘洪只存在这唯一的"冤"。菩萨们记的非常清楚：唐僧报这个"冤"的时候，寻到的是"亲"！是寻到"亲"后，报的"冤"，从而刚好构成了一"难"。否则，无论怎样报仇，"难"又从何来呢？所以，如果你只看表面现象，则既不存在"报冤"，也不存在"难"，完全说不通。而只有当他的亲爹是刘洪的时候，就全部清晰通顺了。既存在"报冤"，也存在"大难"。

为什么会是这样的呢？因为这一切，都是在观音菩萨的暗中策划、操纵下完成的。这是对唐僧同志的一种考验！我们的唐僧同志，在观音菩萨的安排下被他们刻意制造成了一个"恶"人，稀里糊涂的杀掉了亲爹，逼死了亲妈，满分通过了组织上的考验，终于与有罪的家属彻底地划清了界限，坚定不移地站在了佛组织这一边，继续接受后面的考验。在幕后掌控操纵这一事件的观音，究竟是想要达到何种目的呢？

（8）唐僧的相貌之谜

对唐僧的身世之谜进行了一番推理之后，有充分的理由可以确认唐僧并非状元陈光蕊之子。上回已经说明。但是有的朋友可能又会问：既然唐僧并非陈光蕊之子，那么，为什么他长得很像陈光蕊呢？

下面就来分析这个问题。

（一）温娇

温娇最初见到唐僧时：

叫进衙来，将斋饭与玄奘吃。仔细看他举止言谈，好似与丈夫一般。小姐将从婢打发开去，问道："你这小师父，还是自幼出家的？还是中年出家的？姓甚名谁？可有父母否？"

温娇见到唐僧后，认为和陈光蕊长得很像。"好似与丈夫一般"。那么，温娇的心里肯定会有巨大恐惧。因为她无法解释唐僧不是陈光蕊的儿子，却为什么会长得很像陈光蕊。

（二）婆婆

唐僧来寻找婆婆时：

寻着婆婆。婆婆道："你声音好似我儿陈光蕊。"玄奘问："婆婆的眼，如何都昏了？"婆婆道："我因思量你父亲，终日悬望，不见他来，因此上哭得两眼都昏了。"玄奘便跪倒向天祷告道："念玄奘一十八岁，父母之仇不能报复。今日领母命来寻婆婆，天若怜鉴弟子诚意，保我婆婆双眼复明！"祝罢，就将舌尖与婆婆舔眼。须臾之间，双眼舔开，仍复如初。婆婆觑了小和尚道："你果是我的孙子！恰和我儿子光蕊形容无二！"

婆婆说得更为详细：

1，声音：好似我儿陈光蕊。

2，长相：恰和我儿子光蕊形容无二。

为什么婆婆说得比温娇要具体肯定？因为温娇和陈光蕊相处的时间短，而婆婆和陈光蕊相处的时间要长。所以婆婆会更加肯定些。总之，温娇和婆婆都认为唐僧和陈光蕊长得很像，这一点是一致的。但是，儿子是不是一定要长得像父亲？这个在逻辑上是不成立的。没有任何理论支持儿子一定要长得和父亲一模一样。另外，没有任何血缘关系的人长得很像也是常有的事。唐僧长得不像别人，偏偏就像那个陈光蕊，你说这怪不怪？这究竟是怎么一回事呢？只要联系上下文看，答案就很清楚了。

唐僧之所以长得像陈光蕊，完全是观音菩萨在幕后操纵的结果。在观音菩萨她们这个组织内部，掌控着一套"投胎转世"的设备，（后面自然会论述到）。观音菩萨要唐僧长得像陈光蕊，并且一模一样，完全具备这个条件。因为做假做的太逼真了，反而露出了破绽。破绽在哪儿呢？破绽就出在声音上。婆婆道："你声音好似我儿陈光蕊。"陈光蕊是海州人，而唐僧是江州人。口音是不会一样的。不要说隔州，就是隔县（甚至隔乡），口音也是有差别的。不同州的人说话，应该是存在一定的语音障碍的，所以这就是个破绽。

那么，观音菩萨为什么要让唐僧长得和陈光蕊"形容无二"呢？这有两个方面的原因：

1，借婆婆之口，给天下舆论一个明确的交代，让大家都知道唐僧是状元陈光蕊的儿子。你看，唐僧向天祷告之后，"将舌尖与婆婆舔眼。须臾之间，双眼舔开，仍复如初。"请问：如果没有观音，唐僧他有这个本事吗？

2，唐僧是观音选定的一个取经人，观音菩萨让唐僧长得和陈光蕊"形容无二"，这是她做下的一个独特的"标记"。以防止将来认错了。

《西游记》第12回，唐太宗请天下高僧做法事，热闹非凡，观音菩萨和木叉杂在众人丛中，也去观看：

这菩萨直至多宝台边，果然是明智金蝉之相。

观音见到唐僧的长相是"明智金蝉"之相。一眼就认出来了。唐僧是金蝉长老转世，金蝉长老长的什么样子，已经不重要了，重要的是：唐僧就是陈光蕊的长相！因为唐僧和陈光蕊长的"形容无二"，所以才不会认错。因此，我认为唐僧长得和陈光蕊"形容无二"，主要是以上这两个方面的原因。（又："光蕊"与"明智"相对应。取"光明睿智"之意。）

在整个事件中我反反复复地强调：唐僧的出生以及曲折的命运，都是观音菩萨在幕后一手操纵的结果。但是有的朋友说我胡说八道，一派胡言。其实，这个根本不需要争辩。因为《西游记》是小说，是一部揭露黑暗现实的小说，并不是什么宗教经典。你拿宗教里的人物来评论小说艺术，那才真的叫扯淡！

在小说的第12回中，写的只有那么清楚明白不过了：

"却说南海普陀山观世音菩萨，自领了如来佛旨，在长安城访察取经的善人，日久未逢真实有德行者。忽闻得太宗宣扬善果，选举高僧，开建大会，又见得法师坛主，乃是江流儿和尚，正是极乐中降来的佛子，又是她原引送投胎的长老，菩萨十分欢喜。"

1，"江流儿和尚"就是唐僧。唐僧的乳名，叫做江流。

2，"正是极乐中降来的佛子"。说明唐僧的前世，正是他们这个组织里的人。

3，"又是她原引送投胎的长老"。这一句话，就说明唐僧投胎、出生，都是观音菩萨一手经办的。菩萨十分欢喜。

既然书中已经说明了，唐僧出世是由观音菩萨"引送投胎"的，那么，这一点就不应该产生歧义。唐僧的经历，观音菩萨不可能不知道，不仅知道，而且还记了帐的。唐僧这个和尚，你能说不是观音菩萨刻意制造出来的？ 文/佚名

钱永远是问题

他年收入100多万

开着一辆宝马5，天天被应酬折腾的要死要活，真想狠狠心不干了，当初干嘛非要自己创业，当年在那家外企也能挣个四五十万，加上些油水，能弄个大几十万，比自己干不知道要轻快多少！五险一金有公司给上着，多好啊，再看看现在，看看老婆孩子，还有跟着自己吃饭的好几十人，哪能说放手就放手，硬着头皮接着干吧。这不，一个猿类又给他打电话了，不知道又要干啥，唉……

他年收入50多万

开着一辆A4L，天天琢磨着什么时候能换一辆Q7或者陆巡什么的，可是看看手里还有两套房子的贷款没有还完，咬咬牙还是算了吧。今年的指标刚下来，麻痹的又涨了40%，这TMD还叫人活吗？这指标这么涨下去，早晚有一天老人们全都得滚蛋，手底下这帮销售们也是老的老，小的小，没啥冲劲了。唉，不行的话往市场部推俩人，然后招点新人吧。也不知道这次年底有没有戏升职，跟着头5年了，丫也该考虑我一下了吧。不过李xx和吴xx也不是白给的。唉，烦死了，这次升不上去，我的职业生涯也就到这了……真羡慕那些自己当老板的。

他年收入20多万

操，眼瞅着这收入上来了，房价也TMD越来越高了， 我这样的都买不了房子，我艹他大爷！车也不让买了，大不了老子回老家去，看看今年我们领导能不能升职吧，他要是升职我也有戏往上走走。丈母娘那快下通牒了，实在不行我就去燕郊买一房去。

他年收入10万

刚毕业2年，想想自己也是年薪十万的人了，不免有些小得意。在同学中的收入也算是中上等，在Chinaren和校内网上吹吹牛，晒晒自己的收入，很是满足。但是前几天跟同学打一电话，说谁谁谁在四环边贷款买房了，双方父母给出得首付，谁谁找的老婆是北京的，家里有几套房子……他的心里渐渐失衡了，他开始不再上猫扑，不再上网看体育资讯，开始看房产网站，看连家二手房。这才发现，心中那个买房的梦对自己几乎是个遥不可及的梦，他算了算，照他这个收入，省吃俭用得二十年后才能付得起一套两居室的首付，艹！

然后他接着上起了天崖，猫扑，八卦吧，房子爱咋地咋地，一切都是浮云。对了，上周相得那个女孩又没信了，实在受不了这周我跟小王去趟胡同口的洗头房，麻痹咱也当回男人。

他年收入5万

今年6月算是毕业满一年，听说去年有同学直接进外企签了十万年薪的Offer，让我十分羡慕。想想自己所在的这个研究所，屁事没有，还得成天陪着领导喝酒去，真羡慕那些在高楼大厦上班的白领同学们，外表光鲜，每天在电梯里都能邂逅不同的漂亮美眉。而我在这个破研究所，交通还凑合，但是破烂不起眼的小院 ，一帮大叔大婶的同事，以及单位的主流交通工具——自行车，都让我在同学面前有些太不起头来，想想回老家过年和亲戚们在一起吃饭，自己号称是在“所里工作的”，这恐怕是目前自己活得最有尊严的一刻了吧。

老婆和我一样也住在单位宿舍，每到周五，周六，我们宿舍的同事们主动给我俩腾地方，这就是我一周里最幸福的时刻了。老婆从农村来，对四五千的收入很满意了，可是我怎么就看不到我俩有什么光明的未来呢，我俩加起来每月八九千，除去消费，每月给家里寄去一些钱，得攒到哪年哪月才能在北京安下个家啊。

他年收入3万元

自己大专毕业后，就直接回家了，没事和留在大城市的同学打打电话，感觉他们活得比自己丰富多彩多了。这个小城镇，就那么几家商场，连杰克琼斯都没有。虽然自己也不买吧，但是看看还是挺过瘾的。现在自己在叔叔的超市帮忙，一个月开两千多，比小城里大多数这个岁数的年轻人都挣的多了，想想还是挺开心的，再也不担心没钱上网了。对了，叔叔有辆小奥拓好像说给我，回头俺也是有车的人啦！虽然小红喜欢QQ，但是三万多我一年不吃不喝也买不起啊。小红和超市里收银的小武都追我呢，小武好看些，但是才挣七八百，好像是临时的。小红的爸爸是县林业局的，家里有一套林业局的老房子没人住，可能给小红当婚房，但是身材和长相都不如小武好，我该选谁呢。唉，烦死我了。前几天听说大学时的女友现在嫁了一个省会的小子，留在省会了。靠，那小子还没我下巴高呢，艹！

他年收入2万元

中专毕业后，直接从地级市的城市返回老家。想想自己真是没出息啊，除了踢得一脚好足球，好像没啥本事了。哦，不是，自己在床上还是蛮威猛的，中专期间的2个女友都为自己坠过胎，想想虽然对不起他们，但是床上确实把她们满足了。自己家是农村的，地都被占了，父亲没有地钟，现在在县城里拉三轮呢，每月也就挣个1500块。想想自己拿父亲拉三轮挣的钱给俩女友乱花乱造，真是鼻子有些泛酸。还好回家就找到事干了，帮朋友开的网吧看摊，职业应该叫做“网管”吧。每月能挣个一千六七，不错了。我们同学好多人毕业就回家种地了，别的网吧的网管好像也就开个一千二三。每天跟和我换班的小美女打打闹闹也挺幸福的啊。她是不是真看上我了，呵呵。我这接着当网管的便利，能看到好多漂亮妹妹的QQ号，我该从哪个开始下手呢……

他年收入上亿

他年收入上亿，他自己不知道自己一年能挣多少钱，或者自己拥有多少钱，钱在于他只是数字。他开着奔驰的加厚防弹车驰骋在深圳的南山大道上，颇有些德高望重的意思。谁要是敢别他，他就急加油上去，从前面把那个车一别，直到把他别在护栏上才扬长而去……他22年前（八九年）大学毕业，那一年的大学生分配本来就不好，他上的还是一个二流大学，更没地方落脚。干脆去了深圳。刚开始在半导体工厂上班，后来升职，加薪，自己出来干。当年的初恋女友嫁人了，可他每次抱着女明星或者主持人的时候想起来的还是她。他已经很多年不和老婆做爱了，但是他还是爱老婆的，也早就不再打老婆了，老婆也不容易……每次他从澳门赌场回来，或者得意或者失意，总要和赵局去耍一下，喝多了酒，眼珠子发红的他往小三家开车，越开越快，越开越快。这个时候，脑子里只有一个想法：你为什么不去死。你还活着还有什么意思。你为什么不去死。 文/佚名



文/硬核

「超级街头霸王IV 3D版」系统讲解+连续技推荐



目前最牛2D格斗游戏与目前最新掌机的组合。游戏包含了家用机版的全部35名角色，所有招式都有保留，每秒60帧的流畅度，其画面也几乎和家用机版相差无异（舞台背景有缩水）。针对那些非格斗游戏的狂热爱好者和新人，CAPCOM也专门制作了3D视角模式，让你更好的体验裸眼3D带来的深度和距离感。简单的触摸屏出招能让新手轻松的打出高难度连技，利用Wi-Fi方便的与全世界玩家对战……这些要素让《超级街霸4》成为目前3DS上最值得购买的游戏之一。

游戏的各种系统说明

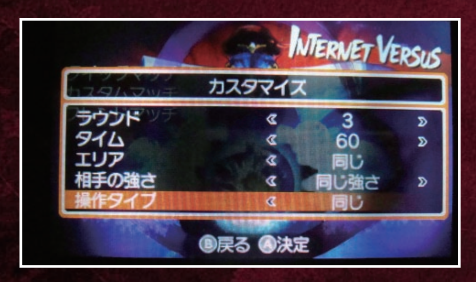
Internet联机攻略

主菜单中的“インターネット対戦”就是通过Wi-Fi连接与世界各地玩家对战的模式。进入后首先选择2D或3D视角，然后进入配对方式选择。其中“クイックマッチ”是快速配对，系统将自动寻找一名同样等待对战的玩家，快速连接马上开始选人对战。“カスタムマッチ”是自定义配对，可以对对战局数、单局时间、场地和对手强度进行选择，这里的最后一个选项“操作タイプ”其实很有用，下段详细介绍。“フレンドマッチ”则是在已经获得FC的好友间找人对战。



因为3DS版《超级街霸4》的操作有Lite和Pro之分，Lite可以直接点触摸屏的按钮出招，使得一些需要蓄力的必杀技也可以随时使出，同时一些高难度的连招也可以很简单的使出，这在很大程度上改变了角色的平衡性（比如Guile古烈的波和防空组成的铁壁）。如果你使用的是Pro操作，碰到使用Lite的对手就很吃亏了。其实在“カスタムマッチ”方式下把“操作タイプ”选择成“同じ”就可以寻找与你使用同样操作方式的人，加强对战平衡性。

Lite操作带来的平衡性改变其实是3DS版本游戏本身的缺陷。想要屏蔽掉Lite的对手，意味着你也不能使用Lite了。努力练习熟悉3DS的键位改用Pro，或者努力寻找古烈的破绽吧。



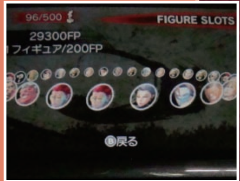
人形

3DS版本新加入的收集要素，其实除了收藏之外还有另一个用处，就是利用擦肩通信跟人对战。



入手方法

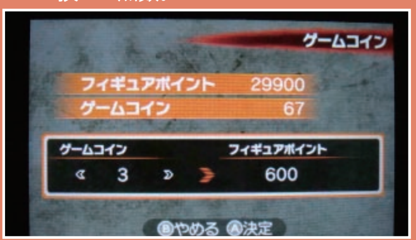
1、完成各种形式的对战可以获得人形点数，然后进入“フィギュアコレクション”的“フィギュアスロット”下随机抽取，一次花费200点数。



2、“トレード”下可通过联机功能与其他玩家交换需要的人形，这样收集的效率更高。

3、“パスワード”下可通过输入密码获得一些珍贵的限定人形。

4、“ゲームコイン”下可将通过带主机出门行走所获得的Gamecoin交换人形点数，1coin换200点数。



5、进入主机系统的“いつの間”接受官方的信息可获得全部角色Lv1的人形，也可陆续收到各种密码。

模拟战斗

利用3DS擦肩系统，可以将收集的人形选出5个来组队，跟擦肩的路人进行模拟战斗。想要进行模拟战斗需要先编成队伍，具体顺序如下：

1、选择出战的5个人形。注意这个5个人形的等级加起来不能超过20。人形的强度跟等级基本成正比，但也不是绝对的，具体还是要看能力值，胜率也跟能力值有关。

2、每个人形的体力（HP）和攻击力（AT）是固定的，力量（PW）、防御（DF）、速度（SP）三个数值则可以在50至150之间调整的，但是三个数值的总数不能超过300。

3、全部队伍设定好之后，就可以选择“すれちがい通信開始”，把信息登录到主机中，碰到对手就会自动对战了。

4、还有一项“すれちがいログリスト”是在战斗之后检查战斗内容和结果的，一共可以保留20条信息。这些数据可作为更改、强化队伍的依据。

目前已知密码

角色名	英文名	颜色	密码
リュウ	Ryu	金	KjckTnSbwK
ケン	Ken	白	NyosHgybuW
春麗	Chun-Li	金	zAAkcHVbHk
春麗	Chun-Li	白	tLWkWvrblz
ブランカ	Blanka	金	DmdkeRvbxc
ザンギエフ	Zangief	金	hinsVnebTu
ガイル	Guile	金	qeJkznDbKE
バルログ	Balrog	白	PqUswOobWG
ベガ	Vega	金	CgIsQNWbHu
豪鬼	Gouki	白	RYSsPxSbTh
豪鬼	Gouki	他	uQHkWgYbJC
さくら	Sakura	白	uzTsXzIbKn
ローズ	Rose	白	GKkkXXtbSe
ダン	Dan	白	rDRkkSIbqS
コーディー	Cody	白	naMkEQgbQG
いぶき	Ibuki	白	ilMsRBabpB
まこと	Makoto	白	GHakWCTbsl
ジュリ	Juri	白	OfQkARpbJR
E・本田	E. Honda	金	uUDsTlmbUN
フェイロン	Fei Long	白	MzisXzabBF

Lite模式对战攻略

格斗游戏说到底还是要跟人对战才好玩，而3DS版的Lite操作模式改变了传统的街机SSFIV打法（还有3DS键位的变更等等因素）。所以想拿3DS在家练习然后去街机厅跟人对战那是没有效果的，3DS之间的对战已经是最终极的玩法。前文一直提到Lite模式会改变平衡性，所以当你决定选用Lite模式时，可以调整键位将几个最实用的必杀换上去（可以参考下页的连续技）。其中各种需要蓄力使用的必杀技、需要摇摇杆一周使用的必杀技，还有各种超杀等可优先考虑，根据选择的必杀技练熟几套固定的打法。



和Lite操作的人对战时，可以针对不同类型的招式尝试下面一些简单的对策：

升龙系必杀技：要小心升龙接EXSA取消后的连招。在Lite模式下这种威胁很大的连招很容易发出，看到对方底部能量槽有一格以上且可以发出Ultra必杀的时候要格外小心，少跳跃，多防御。

突进系必杀技：使用轻拳或中拳连打的方式破坏掉对方的突进，让他丧失对突进技的信心。

飞行道具系必杀技：如果你也能发飞行道具，就跟对方对波，或者采用防御、垂直跳跃、SA攻击的方式来应对，Rose还可以反弹对手的飞行道具。看准机会向前跳跃从空中接近时要注意两人间距离的掌握，特别是对付古烈这种角色时，要让他防空的必杀“サマーソルトキック”打不到空中的你。



←像这种距离Makoto就必定中招了，对距离的掌握需要大量练习。

全角色连续技推荐

《超级街霸4》中每个角色的连招种类都相当丰富，而且也有针对某些对手才能使出的特定连招。下文只给出了各个角色的一些最基本的实用连招，在了解了角色招式的各种性能之后，就可以发挥想象尝试其他的连招。利用lite模式下触摸屏出招的简易操作，很多街机家用机上的高难度连招，在3DS上也能轻易使出了（当然也有相反的情况）。这里列出的出招方式都是以角色在左边面对右边时为标准，有时随着两个角色位置的变化，可能会有相反的情况发生，请注意。

出招表名词说明

J	跳跃
P	拳（PPP为三个拳键一起按）
K	脚（KKK为三个脚键一起按）
轻/中/重	拳和脚攻击的强弱，对应按键设置中的弱中强
TC	ターゲットコンボ，按照固定的顺序连续快速按键的连招，游戏中角色出招表中可查
EX	同时按两个P或两个K发出的重化版必杀
SA	中P+中K
EXSA取消冲刺	前招发出后马上使用SA攻击然后前冲取消硬直



实用连续技推荐

连续技1
J重K>↓中K>↓↘→重P

连续技2
J重K>↓重P>↓↙←轻K>（画面端）→↓↘重P

连续技3
→↓↘轻P>→↓↘重P

连续技4
→重P>→↓↘重P

连续技5
↓轻P>↓轻P>→↓↘重P

连续技6
↓中K>↓↘→重P>EXSA取消冲刺>↓重K

连续技7
（画面端）EX↓↙←K>↓↘→↓↘→PPP

连续技8
→↓↘P>EXSA取消冲刺>↓↘→↓↘→PPP



实用连续技推荐

连续技1
J重K＞↓中K＞↓↘→P

连续技2
J重K＞↓重P＞↓↙←重K

连续技3
↓轻K＞↓轻P＞→↓↘重P

连续技4
→↓↘P＞EXSA取消冲刺＞↓↘→↓↘→PPP

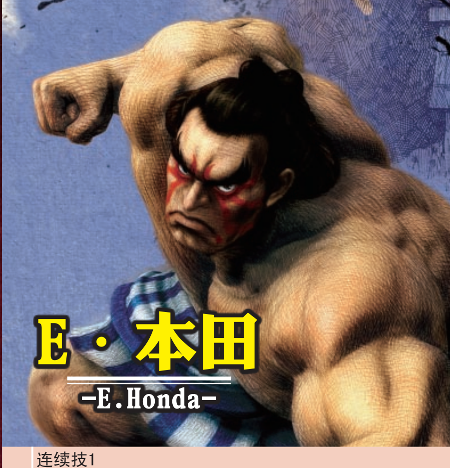
连续技5
轻P＞↓↘→↓↘→KKK

连续技6
↓轻K＞↓轻P＞↓中K＞↓↘→P＞EXSA取消冲刺＞↓↘→↓↘→KKK



实用连续技推荐

连续技	指令
连续技1	↓轻P＞↓轻P＞↓轻P＞远重P
连续技2	↓轻P＞↓轻K＞K连打
连续技3	↓重P（1击后取消）＞↓蓄↑中K
连续技4	J重P（TC可）＞近重P＞←蓄→P＞←蓄→←→K
连续技5	J重K＞近重K＞EXK连打＞↓↘→↓↘→PPP
连续技6	J重P（TC可）＞←中K＞中K＞↓↑中K＞↓↘→↓↘→PPP
连续技7	JTC＞↓↘→↓↘→PPP
连续技8	近重K＞EXK连打＞↓↘→↓↘→PPP
连续技9	→↘↓↙←K＞↓轻K＞EXK连打＞↓↘→↓↘→PPP



实用连续技推荐

连续技	指令
连续技1	J重P＞↓中K＞←蓄→P
连续技2	J重K＞近重P＞↓轻P＞←蓄→P
连续技3	J重P＞↓重P＞←蓄→←→P
连续技4	←蓄→P＞←蓄→←→P
连续技5	近中P（1击后取消）＞重P连打＞远重K



实用连续技推荐

连续技	指令
连续技1	↓中K＞←蓄→重P
连续技2	↓中K＞轻P＞轻P＞←蓄→重P
连续技3	轻P＞P连打
连续技4	J重K＞中P＞↓中K＞←蓄→重P＞←蓄→←→P
连续技5	J重K＞↓中K＞←蓄→←→PPP
连续技6	J重K＞近中P＞↓中K＞←蓄→←→PPP



实用连续技推荐

连续技	指令
连续技1	↓轻P＞↓轻P＞↓轻P＞远中P
连续技2	斜J↓重P＞↓轻K＞PPP
连续技3	↓轻P＞↓轻P＞远轻K＞EX→↓↘P
连续技4	↓轻K＞↓轻K＞↓轻K＞↓轻K＞EX→↓↘P
连续技5	J重P＞↓轻K＞EX→↓↘P
连续技6	近立中P＞EX→↓↘P
连续技7	远立中P＞远轻K＞EX→↓↘P



实用连续技推荐

连续技	指令
连续技1	J重K＞↓中P＞↓蓄↑K
连续技2	J重K＞近重P＞←蓄→P
连续技3	垂直J重P＞中P＞←蓄→P
连续技4	J重K＞↓中P＞←蓄→P＞→重P
连续技5	↘重K＞→重P
连续技6	↓轻K＞↓轻P＞轻P＞远重P
连续技7	↓轻K＞↓轻P＞↓中P＞↓蓄↑K
连续技8	↓蓄↑K＞EXSA取消冲刺＞←蓄→←→PPP



实用连续技推荐

连续技	指令
连续技1	←中K＞→↘↓↙←轻P＞↓↘→↓↘→P
连续技2	←重P（1击后取消）＞→↘↓↙←中P＞↓↘→↓↘→P
连续技3	↓轻K＞↓↘→↓↘→P
连续技4	↓↘→轻P＞重P
连续技5	←重P（1击后取消）＞↓↘→轻P＞EXSA



实用连续技推荐

连续技	指令
连续技1	↓轻P＞↓轻P＞↓轻P ＞↓蓄↑重P
连续技2	J重K＞↓中K＞↓轻K＞↓蓄↑重P
连续技3	↓轻K＞↓轻P＞↓轻K
连续技4	←蓄↘P按住＞↓中P＞↓蓄↑重P
连续技5	↓蓄↑P＞←蓄→←→PPP或KKK



实用连续技推荐

连续技	指令
连续技1	↓轻P＞↓轻P＞↓中P＞←蓄→轻P
连续技2	斜J重P＞↓中K＞↙蓄→重K
连续技3	斜J重P＞↘重K＞↙蓄→重K
连续技4	斜J重P＞近重P＞↓中P＞EX↓蓄↑K＞←或→重P
连续技5	↘重K＞↙蓄→重K



实用连续技推荐	
连续技1	J重K > ↓中K > →↓↘P
连续技2	↓中P > ↓轻P > →↓↘P
连续技3	→↓↘P > EXSA取消冲刺 > →重K > ↓↘→↓↘→KKK或PPP
连续技4	→重K（空中命中）> →重K > ↓↘→↓↘→KKK或PPP



实用连续技推荐	
连续技1	↓轻K > ←蓄→轻K
连续技2	↓中P > ←蓄→P
连续技3	斜J中P+中P > EX←蓄→K
连续技4	斜J重P > 近重P > ←蓄→K > ←蓄→←→K



实用连续技推荐	
连续技1	↓轻K > 近轻K > ↓中P
连续技2	近中P > ↓中P > 中↓↙←P > ↓↘→↓↘→P
连续技3	EX→↓↘P > ↓↘→↓↘→PPP或J↓↙←↓↙←KKK

ルーファス
-Rufus-

实用连续技推荐	
连续技1	斜J重P > 近重P > ↓↘→重P
连续技2	J↘中K > 近轻K > 近重P > ↓↘→重P
连续技3	斜J重K > →↓↘P
连续技4	EX↓↘→K > 轻K > EXSA取消前冲 > EX→↓↘P
连续技5	TC > ↓↘→↓↘→PPP



实用连续技推荐

连续技1
近重K > →↓↘重K
连续技2
近重P > ↓↙←P > 轻P > 近重P > ↓↙←P > 重K
连续技3
J重P > 近重P > ↓↙←P > 中K > ↓↘→↓↘→K
连续技4
→中K > ↓↘→↓↘→K
连续技5
近重P > K蓄松开 > ↓↘→↓↘→重K



实用连续技推荐

连续技1
←中K > →↘↓↙←轻P > ↓↘→↓↘→P
连续技2
←重P（1击后取消）> →↘↓↙←中P > ↓↘→↓↘→P
连续技3
↓轻K > ↓↘→↓↘→P
连续技4
↓↘→轻P > 重P
连续技5
←重P（1击后取消）> ↓↘→轻P > EXSA



实用连续技推荐

连续技1
J重K > ↓中K > ↓↘→P
连续技2
J重K > ↓中K > ↓↙←轻K > →↓↘重P
连续技3
→↓↘重P > EXSA取消冲刺 > →↘↓↙←重P



实用连续技推荐

连续技1
J重K > ↓重P > ↓↙←K
连续技2
↓中K > →↓↘P
连续技3
J重K > 近重P > ↓↙←轻K > 轻K > EX↓↙←K > →↓↘K > P > P > P
连续技4
↓中P > ↓↙←轻K > ↓重P > ↓↙←轻K > 轻K > EX↓↙←K > 轻→↓↘P > ↓↘→↓↘→KKK



实用连续技推荐

连续技	指令
连续技1	近中P＞↓↙←重K
连续技2	↓中K＞↓↘→P
连续技3	↓轻K＞EX↓↙←K
连续技4	↓中K＞↓↘→重P＞EXSA取消冲刺＞↓↘→↓↘→PPP
连续技5	近中P＞重→↓↘P＞EXSA取消冲刺＞↓↘→↓↘→KKK



实用连续技推荐

连续技	指令
连续技1	斜J中K＞↓中P＞↓↘→轻K＞↓↘→↓↘→P
连续技2	↓重P＞↓↙←重P＞→↓↘P
连续技3	↓轻P＞↓轻K＞↓中P＞EX←↙↓↘→P＞EXSA取消冲刺＞↓↘→↓↘→PPP



实用连续技推荐

连续技	指令
连续技1	（忌流）↓中P＞←蓄→P
连续技2	（忌流）↓蓄↑K＞↘或→＞↓↘→↓↘→KKK
连续技3	（忌流）J重K x2（空中命中）＞↓↘→↓↘→KKK
连续技4	（丧流）中P＞↓轻K＞↓↘→↓↘→P＞→↓↘K



实用连续技推荐

连续技	指令
连续技1	J重K＞↓中K＞↓↘→重K
连续技2	↓轻K＞↓轻P＞↓轻K＞↓↘→重K
连续技3	重P＞重→↓↘K
连续技4	→↓↘重K＞EXSA取消冲刺＞→↓↘重K
连续技5	→↓↘K＞EXSA取消冲刺＞↓↘→↓↘→KKK



实用连续技推荐

连续技1
↓轻K > ↓轻K > 近轻P > ↓轻P > ↓↘→P
连续技2
EX↙↓↘→↗K > 近轻P > 近重P > ↓↘→P
连续技3
←↓↙K > EXSA取消冲刺 > ↓↘→↓↘→PPP

实用连续技推荐

连续技1
J中K > 重P > ↓↘→轻P
连续技2
J重K > 重P > EX→↓↘P > →↓↘重P
连续技3
EX→↓↘P > ↓↘→↓↘→PPP或KKK



实用连续技推荐

连续技1
J重K > ↓轻K > ↓轻P > ↓中P > ↓↙←中K
连续技2
J重K > ↓轻P > 近重P > ↓↙←重K
连续技3
J↓中K > 斜J中P > J↓中K > J↓中K > J最高点↓重K
连续技4
J重K > ↓重P > ↓↘→↓↘→P
连续技5
J重K > 近重P > EX→↓↘Px3 > EX↓↙←P > ↓重P > ↓↘→↓↘→PPP



实用连续技推荐

连续技1
↓轻P > ↓轻P > ↓中K
连续技2
↓中P > ←蓄→←→轻K
连续技3
↓轻P > ↓轻P > EX↓蓄↑P连打 > EX←蓄→K
连续技4
EX↓蓄↑P连打 > 冲刺 > ↙蓄↘↙↗PPP



实用连续技推荐

连续技1

↓轻P > →↓↘P

连续技2

近中P > →↓↘P

连续技3

近中K > EX←↓↙P

连续技4

J↓重P > 中P > EX→↓↘P > PPP



实用连续技推荐

连续技1

J重K > 近重K > ←↙↓↘→轻P

连续技2

J重K > 近重K > →↓↘轻P > ↓↘→↓↘→PPP

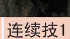
连续技3

↓重K > ↓↘→↓↘→PPP

连续技4

重K > EX←↙↓↘→P > ←↙↓↘→K > P > ↓↘→↓↘→PPP





实用连续技推荐

连续技1

近轻P > 中P > 重P > ←↙↓↘→P

连续技2

EX↓↙←K > →↘↓↙←P

连续技3

→中K > →轻K > →↓↘K

连续技4

近轻P > 中P > ↓重K > 重K > 斜J轻P > 重P



实用连续技推荐

连续技1

↓轻P > ↓轻P > ↓轻K > ↓↘→轻P

连续技2

→↘↓↙←K > 重P > ↓↘→重P > ↓↘→↓↘→P > ↓↘→↓↘→PPP

连续技3

↓↘→↓↘→KKK > J↓↙←中K > EX↓↘→P



实用连续技推荐

连续技1
↓轻K > ↓轻K > →↓↘中K

连续技2
J中K > ↓轻K > ↓轻P > →↓↘K

连续技3
低空空中↓↙←K > →↓↘中K > EXSA取消冲刺 > ↓↙←↓↙←KKK



实用连续技推荐

连续技1
↓轻P > ↓轻P > ↓中P > ↓↙←中P

连续技2
↓↙←重P > EXSA取消冲刺 > ↓↘→↓↘→PPP

连续技3
↓↙←轻P > ↓↘→↓↘→K



实用连续技推荐

连续技1
J重K > →中P > ↓↘→重P > ↓↘→P > P

连续技2
SA > →中P > ↓↘→重P > ↓↘→P > P

连续技3
斜J中P（空中命中）> ↓↘→重P > ↓↘→P > P



实用连续技推荐

连续技1
↓轻K > ↓轻P > 中P > ↓↘→K > 中K

连续技2
↓轻K > ↓轻K > ↓轻K > 中↓↙←K

连续技3
J中K > 近中P > ↓↙←中P

连续技4
中P > EX↓↙←P > EXSA取消冲刺 > ↓↘→↓↘→KKK



实用连续技推荐

连续技1
↓轻K > ↓轻K > →↓↘中K

连续技2
J中K > ↓轻K > ↓轻P > →↓↘K

连续技3
低空空中↓↙←K > →↓↘中K > EXSA取消冲刺 > ↓↙←↓↙←KKK

レイトン教授と奇跡の仮面®

一切的开端是由一封邮件引起的……有一天，雷顿教授收到老同学夏洛尔的来信，说是她所居住的小镇上出现了一位自称“奇迹绅士”的怪人，随着怪人的出现，小镇上也开始发生一系列不可思议的事件……她邀请雷顿教授和助手们来镇上帮忙解开奇迹绅士的谜团。正当雷顿教授一行走在这座小镇的景观大街上，边谈论此地的繁华，边欣赏观光游行礼队的时候，眼前一位马戏团的小丑被气球的线绳给缠住了，由此进入经典的解谜模式。帮他解决问题后，人群中突然发出了女人的尖叫，不可思议的事件又发生了，戴着诡异假面的奇迹绅士出现在小镇上空，周围的人们见状后惊惶失措，四散奔逃，逃得慢的竟然被化为了一尊尊的石像！雷顿教授与助手们登上马匹，打算追赶在夜空中飞翔的奇迹绅士——口袋在这里要插一句，骑马追逐奇迹绅士是个很有特色的小游戏，类似纵版的赛车游戏。雷顿教授纵马在道路上前进，路上有减速的障碍木桶和加速的胡萝卜，遇到岔路的时候也要跟着目标走才行，否则就会不停地重复失败的路段……操作方法是用触笔在下屏上左右拖拽控制方向，吃到胡萝卜后不但可以加速，还可以在短时间内踢碎木桶。眼看就要追上那个怪人了，可他竟然丢下两颗烟雾弹逃走了……由于篇幅限制，剧透到此结束……有想知道剧情的玩家可以QQ上呼叫口袋，支持语音讲故事囧

文/口袋



序章

地点	パレード通り
流程	1.调查中间紫色的霓虹灯招牌 2.调查左边紫色的霓虹灯招牌 3.调查中间的帐篷 4.调查喷泉 5.调查被气球线绳缠住的コマーニ后，得到谜题001 6.解决谜题后自动进入剧情动画 7.骑马小游戏模式



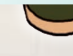
←从这个繁华的大街开始，雷顿系列展开了新的不可思议故事。

本篇全谜题流程攻略



攻略说明

- 本攻略包括完整流程
- 全部金币收集地点
- 流程中全部迷题解析
- 附表为全地图



第一章

地点	パレード通り
流程	1.调查石像 2.和刚刚出现的男子アルダス对话 3.利用刚刚学到的缩放功能（放大镜呈红色时表明有事件可以发生，蓝色时可以进行镜头缩放）调查左边蓝色招牌，听取收集硬币的说明。 4.调查帐篷后听取关于移动模式的说明，之后就可以向帐篷移动了。
金币	•アルダス所指的木箱 •喷泉雕像上 •左边粉色招牌建筑的屋檐 •帐篷右边蓝色的屋檐

地点	大テント
流程	1.听取关于记录的说明，当下屏显示路克的背包时就可以记录了 2.调查小丑后可以进行缩放，缩放后和哭泣的孩子对话得到谜题002 3.解决迷路孩子的谜题后就可以去美术馆广场了。
金币	•左边的灌木丛 •左边店铺2楼亮灯的窗子 •右边店铺2楼亮灯的窗子 •大帐篷下缘突出的部分

地点	美術館前広場
流程	1.和警官对话出现新场所 2.再次和警官对话后コマーニ出现，得到谜题003
金币	•左边街灯下面 •左边尖塔亮灯的窗子 •美术馆屋檐下三角形的墙 •右边街灯顶端

地点	屋台通り
流程	1.调查小车玩具得到谜题004 2.和店铺老板ヤッタイ对话得到谜题005，完成后开启机器人小游戏
金币	•玩具车 •店铺屋檐下 •左边建筑2楼左侧窗子 •店铺柜台左边的花盆

地点	レドール邸の門
金币	•街灯顶端 •レドール府院内右边的树 •左边的花坛 •屏风上的爬山虎

地点	レドール邸・庭園
流程	1.进入后自动发生过场动画，和シャロア对话后进入客厅
金币	•左边最里面的石像 •楼梯右边的树丛 •烟囱 •露台上的小窗

地点	レドール邸・応接室
流程	1.和シャロア对话 2.调查右边的衣柜得到谜题006 3.回到镇上
金币	•右边的衣柜 •右边衣柜下的抽屉 •シャロア上面的吊灯 •右边椅子后面的地板

地点	レドール邸・門
流程	1.和レドール府的佣人对话

地点	屋台通り
流程	1.和アルダス对话，使用缩放功能。 2.对话后调查里面的铁箱可以得到收藏品【モダンテイストな土器】
金币	•缩放后右边最里面建筑的招牌 •缩放后アルダス身边像坛子一样的东西 •缩放后左边建筑2楼的窗子

地点	大テント
流程	1.和コッペリア对话后得到谜题007

地点	パレード通り
流程	1.和1.アルダス对话后调查木箱，得到收藏品【ぶっきらぼうステッキ】 2.和喷泉前的セレナ对话得到谜题008 3.和警官对话后开启美术馆前广场以西的新路线

地点	繁華街
流程	1.和ニルス对话后可进入时装店内
金币	•有落地窗的店铺2楼的窗子 •左侧落地窗下面 •最里面天空的气球 •左起第二幢建筑外墙上的灯

地点	貸衣装屋
流程	1.调查罐子得到收藏品【ひしゃげた手鏡】 2.调查右侧收银台里面窗帘上的面具得到谜题009 3.和店铺女主人ラプンシュ对话得到谜题010，完成后开启店铺小游戏 4.出门后开启通往纪念碑前的新路线
金币	•右边装衣服的架子下的抽屉 •右边最里面架子上的蜡烛 •最里面弧形架子上的箱子

地点	記念碑前
流程	1.调查纪念碑左侧的草丛得到收藏品【「入念なつりばり」】 2.和小丑ジャグラー对话得到谜题011，解决后可开启通往ヒトコブホテル的新路线
金币	•右边第二座拱门 •左边最里面的指示牌（多调查几次） •左边的人像 •纪念碑上面

地点	ヒトコブホテル前
流程	1.和1.ダンチョー对话后可选择红或者白兔子，开启剧场小游戏 2.调查眼前的招牌三次后可缩放，缩放后调查酒店的窗子得到收藏品【やくたたずの塗料】
金币	•酒店右边尖塔下的霓虹灯 •酒店入口上方的窗子 •缩放时的骆驼招牌 •缩放时酒店右边的顶端部分

地点	ヒトコブホテル・ロビー
流程	1.调查左边最里面的储物柜得到收藏品【ささやく名盤】 2.和员工パスカル对话得到谜题012，解决后可进入客房
金币	•桌子上的花瓶 •员工上面的吊灯 •最里面挂着的画 •最右边的弧形窗子

地点	レイトンたちの客室
流程	1.进入后第一章结束



第二章

地点	教室
流程	1.调查左边第二张课桌得到收藏品【マム万年筆】 2.调查左边墙上的挂钟得到谜题016 3.和老师对话得到谜题013、014、015
金币	•最左边的灯 •右边墙上的板子 •右边的画框

地点	エントランス
流程	1.调查右边放伞得地方得到谜题017 2.和ダルストン对话后开启新路线
金币	•中间的石像 •天上右边的灯 •左下的储物柜

地点	セントバーンズ高校前
流程	1.去レイトン家
金币	•学校左边的小窗 •学校右边的小窗 •右上方的黄色方块 •左边的草丛

地点	レイトン邸前
流程	1.进入客厅
金币	•中间柱子的底部 •右边的河流 •2楼右边的窗子 •烟囱

地点	ダイニング
流程	1.缩放后调查果汁得到谜题018 2.和母亲ルシール对话后开启高中前通往住宅街的新路线
金币	•暖炉 •沙发上的靠垫 •沙发旁的灯 •缩放时的椅子 •缩放时矮架上的瓶子 •缩放时窗边的钟

地点	住宅街
流程	1.和グロリア婆婆对话得到谜题019，完成后得到新的店铺小游戏 2.前往商店街
金币	•自来水井 •井旁边的水桶 •右边的桶 •右边晒干的裤子

地点	住宅街
流程	1.和グロリア婆婆对话得到谜题019，完成后得到新的店铺小游戏 2.前往商店街
金币	•自来水井 •井旁边的水桶 •右边的桶 •右边晒干的裤子

地点	商店街
流程	1.调查左侧的蔬菜得到收藏品【サイケデリックハニー】 2.和ライオネル对话得到谜题020
金币	•右边墙上的灯 •井盖 •中间的木箱 •左边店铺吊着的篮子

地点	商店街の裏道
流程	1.和ダンフィン对话得到谜题021，完成后得到剧场小游戏的新剧本
金币	•调查两次左边屋檐下的鸟巢 •正面最里面房子的烟囱 •左边摇动的招牌

地点	町はずれ
流程	1.调查灯得到收藏品【こころもとないランプ】 2和ローラン对话后回家，来到自己的房间
金币	•中间偏右的树 •栅栏右边的草 •栅栏左边立柱的顶端 •烟囱

地点	レイトンの部屋
流程	1.调查右边书架最上面可以打开的柜子得到收藏品【両親のにがおえ】 2.调查桌子右边的架子得到谜题022 3.调查桌子上的灯后发生剧情，晚饭过后前往ランド家
金币	•地球仪 •墙上的挂钟 •床边墙上的照片

地点	ダイニング
流程	1.和ローラン对话得到谜题023 2.和ルシール对话得到谜题024

地点	セントバーンズ高校前
流程	1.和コリー对话得到谜题025

地点	住宅街
流程	1.和1.ダルストン对话得到谜题026 2.前往ランド家

地点	おもいでの丘
流程	1.前往アスコッド家
金币	•右边树下 •石头 •左边的小树枝 •左边的木桩

地点	アスコッド邸前
流程	1.调查左边2楼的窗子得到谜题027，解决后第二章结束
金币	•右边的烟囱 •屋檐下最右边的窗子 •道路右侧的盆 •左边的灌木丛



第三章

地点	レイトンたちの客室
流程	1.调查右边床上的枕头得到谜题028 2.调查两张床中间桌上的灯得到收藏品【まどろみざまし時計】
金币	•两张床中间墙上的画 •里面床对侧的灯 •左边架子上的书

地点	ヒトコブホテル・ロビー
流程	1.和エリザベス婆婆对话后可以完成漏掉的谜题，当前有28个 2.前往镇上

地点	ヒトコブホテル前
流程	1.和第一章遇到的迷路的孩子对话，带着她一起前往パレード通り

地点	記念碑前
流程	1.可查看在过去篇中的ステビアノ赞美诗

地点	繁華街
流程	1.和フランキ对话得到谜题029 2.和パンチョン对话得到新传闻

地点	美術館前広場
流程	1.和セレナ对话得到谜题030

地点	大パレード
流程	1.和コッペリア对话得到谜题031

地点	パレード通り
流程	1.和警官对话得到谜题032 2.和迷路孩子的母亲对话，得到新传闻 3.前往レドール家

地点	屋台通り
流程	1.和ヤッタイ对话得到谜题033

地点	レドール邸・庭園
流程	1.调查温室得到收藏品【ヒルニの実】

地点	レドール邸・応接室
流程	1.调查左边沙发上的靠垫得到收藏品【うばわれたクイーン】 2.和2.シャロア对话开启通往ヘンリーの書斎的新道路

地点	ヘンリーの書斎
流程	1.调查左边的罐子，得到收藏品【ひいきめな天秤】 2.调查右边的架子得到谜题034 3.调查中间的画和右边的保险箱，再和シャロア对话 4.前往ヒトコブホテル西边的ダルストンの屋敷
金币	•右边书架的画 •左边的架子 •右边书架上方

地点	レドール邸の門
流程	1.和ニルス对话得到谜题035

地点	美術館前広場
流程	1.和ユーミン对话得到谜题036

地点	記念碑前
流程	1.和ハインリヒ对话得到谜题037

地点	ブホテル前
流程	1.开启通往西边的新路线

地点	スターサーカス前
流程	1.和拿着气球的パック对话得到谜题038 2.前往ダルストン邸前
金币	•帐篷入口处的拱门 •左边的小帐篷 •左边椰子树的果实 •右侧木墙和拱门的连接处



地点	ダルストン邸前
流程	1.调查画面最左边仙人掌的根部，得到收藏品【わすれられない記憶】 2.和ダルストン对话后可前往レドール邸の奥以北的市庁舎
金币	•右边仙人掌的根部 •最右边烟囱的顶端 •左边突出的烟囱 •左边仙人掌右边的草丛

地点	市庁舎前
流程	1.前往市庁舎受付
金币	•左边的避雷针 •左边最里面的树 •石板右边的灌木丛 •拱门上圆形的部分

地点	市庁舎受付
流程	1.和女接待ミカ对话得到谜题039 2.调查接待台上的台灯得到谜题040 3.和警官对话后市长出现，和市长对话后来到对策本部
金币	•左边的接待沙发 •左上方的灯 •里面书架上的纸箱 •告示牌上黄色的贴纸

地点	対策本部
流程	1.和シバロフ对话，选择“はい”后会议开始 2.和ブルーマイル一起解决之前由奇迹绅士引起的一系列事件，一共有三次 3.第一次答案：パレードの時間、その瞬間に目をつぶっていた、暗い路地 4.第二次答案：共通点があった、厳重に梱包されていた、空気に触れると消える絵の具 5.第三次答案：お互いに知り合いだった、13人が舞台に上がるのを見た、発見された時は別の服だった 6.三次会议结束后和シバロフ对话得到谜题041
金币	•右边的顶灯 •右边墙上的板子 •投影仪的桌脚

地点	市庁舎・受付
流程	1.和市长对话，得到新传闻

地点	市庁舎前
流程	1.和魔法师模样的ハンナ对话得到谜题042 2.和警官对话得到谜题043

地点	美術館前広場
流程	1.开启进入美术馆的新路线

地点	モンサルトン美術館
流程	1.缩放后调查右边的雕像，得到收藏品【あでやかなスカーフ】 2.缩放后调查正面墙上的画得到谜题045 3.和美术馆的老板オージー对话得到谜题046，解决后得到新传闻
金币	•右边墙上的灯 •左边雕像的左手 •里面的楼梯 •缩放时右边最里面的画 •缩放时左边柱子上面黄色的部分 •缩放时两位客人正在欣赏的画

地点	ヒトコブホテル前
流程	1.和トリッキー对话得到谜题044

地点	貸衣装屋
流程	1.和ラプンシュカ对话得到谜题047 2.前往スターサーカス

地点	スターサーカス
流程	1.调查笼子上的装饰得到收藏品【あれくるう猛獣】 2.调查天上的舞台灯得到谜题048 3.和团长对话得到谜题049 4.和笼子里的チルチル对话得到谜题050，解决后得到新传闻 5.出门后时间变为傍晚
金币	•右边垂帘的菱形部分 •左边垂帘的菱形部分 •白色的椅子

地点	スターサーカス前
流程	1.和コマーニ对话得到谜题051

地点	ダルストン邸前
流程	1.和ゴンゾ对话得到谜题052

地点	美術館前広場
流程	1.和シャロア对话后发生剧情动画 2.和ブルーマイル对话后第三章结束

第四章

地点	ランドの部屋
流程	1.调查右边最里面的箱子得到收藏品【かげろうレンズ】 2.调查右边最里面的书架得到谜题053 3.调查左边书架上方得到谜题054 4.外出后前往エット・デストリー
金币	•地毯上打开的书 •楼梯上左边的箱子 •左边堆积的书

地点	住宅街
流程	1.和グロリア对话得到谜题055

地点	レイトン邸ダイニング
流程	1.和ローラン对话得到谜题056 2.和ルシール对话得到谜题057

地点	商店街
流程	1.和ライオネル对话得到谜题058

地点	商店街の裏道
流程	1.和ダンフィン对话得到谜题059 2.调查中间的灌木丛得到谜题060

地点	町はずれ
流程	1.调查栅栏得到谜题061 2.开启新路线

地点	案内板前
流程	1.调查告示板得到谜题062
金币	•正面偏左的草丛 •长满青苔的空心树干 •从悬崖边伸出的树枝 •告示板右边的灌木丛

地点	まがった道
流程	1.调查左边的灌木丛得到收藏品【ランチの缶詰】 2.和ランド对话得到谜题063
金币	•树根下面 •很细的树叶部分 •附近的灌木丛 •左边粗树的树枝

地点	イエット・デストリー
流程	1.调查イエット・デストリー后得到谜题064 2.追赶シャロア，来到住宅街发生剧情后，得到新传闻 3.前往ランド家，第四章结束
金币	•小河中岩石上的草 •爬山虎比较粗的部分 •巨大的柱子顶端 •柱子上的爬山虎



第五章

地点	レイトンたちの部屋
流程	1.得到新传闻后前往市庁舎

地点	スターサーカス
流程	1.和笼子里的チルチル对话后得到谜题065

地点	記念碑前
流程	1.和警官对话后得到谜题066

地点	繁華街
流程	1.和ニルス对话得到谜题067

地点	貸衣装屋
流程	1.和ラプンシュカ对话得到谜题068

地点	モンサルトン美術館
流程	1.和オージー对话得到谜题069

地点	レドール邸門
流程	1.和グロリア对话得到谜题070

地点	市庁舎・受付
流程	1.和オルトビルセン市长对话得到谜题071 2.和ミカ对话得到谜题072

地点	市庁舎・対策本部
流程	1.石化事件解明 2.和ダルストン对话得到谜题073 3.离开市庁舎后出现通往競技場的新路线

地点	馬車競技場前
流程	1.缩放后调查塔上白色的部分，得到收藏品【敗者のトロフィー】 2.调查骑士和马的招牌后开启通往馬車競技場的新路线
金币	•右边的矮灌木 •售票处上方招牌的马头部分 •缩放时竞技场门上左边的窗子 •缩放时右边的扩音器

地点	馬車競技場
流程	1.调查小屋左边堆积的物品得到谜题074 2.和竞技场老板グスタフ对话得到谜题075 3.打开马车小屋的卷帘门进行调查，而后前往レドール邸
金币	•客席右边的屋檐 •马小屋上面的车轮招牌 •马小屋右边的灌木丛

地点	レドール邸・応接室
流程	1.和ヘンリー对话

地点	レドール邸門
流程	1.和ポリス一起前往パレード通り

地点	オアシス通り
流程	1.和アルダス对话得到谜题076

地点	屋台通り
流程	1.和モミノキー对话得到谜题077，解决后得到新传闻

地点	パレード通り
流程	1.使用缩放功能后遇到ポリス，得到新传闻 2.再次和ポリス对话可以玩骑马的小游戏 3.一共有三个难度，最高难度的分支是：左右右中左中

地点	美術館前広場
流程	1.来到这里后出现赌场的对话剧情，之后前往記念碑

地点	繁華街
流程	1.和ジャグラー对话得到谜题078

地点	記念碑前
流程	1.和マーフィー对话得到谜题079 2.前往カジノストリート

地点	トコブホテル
流程	1.和パスカル对话得到谜题080

地点	スターサーカス前
流程	1.调查左边的树根得到收藏品【ヨルニダケ】 2.和パック对话得到谜题081

地点	ダルストン邸前
流程	1.和ゴンゾ对话得到谜题082

地点	カジノストリート
流程	1.和ハインリヒ对话后出现新路线 2.和パンチョン对话得到谜题083
金币	•左边建筑上小丑的鼻子 •右边建筑上的猪鼻子 •中间偏左的黄色告示牌 •拱廊深处上面的白色告示牌

地点	カジノ・スコーピオン前
流程	1.调查左边的告示牌上面得到谜题084
金币	•最右边椰子树上的椰子 •赌场正面黄色的灯饰 •最左边街灯的顶端

地点	カジノ・スコーピオン
流程	1.再次和フランキ、ナルキス对决 2.拖住7号圆盘，把5号和3号一起挤下来 3.拖住4号圆盘，把2号和9号一起挤上去 4.和ギラン对话得到谜题085 5.缩放后调查右边的桌子得到谜题086 6.缩放后调查赌博机，得到收藏品【てかげんスロット】 7.外出开启新路线
金币	•左边的轮盘 •右边赌博机的下面 •缩放时红色的椅子 •缩放时的吊灯

地点	ストローブリッツパーク
流程	1.和トリッキー对话，完成50道谜题的情况下才能继续前进，得到新传闻 2.乘坐缆车可直接前往馬車競馬場 3.进入公园内部
金币	•右边红色文字的招牌 •售票处的顶端 •门上圆形的部分 •售票处弧形的装饰部分

地点	回転木馬前
流程	1.调查右边的桌子得到收藏品【まさかの当たりクジ】 2.调查旋转木马得到谜题087 3.调查过山车的招牌得到谜题088 4.解决以上两个谜题后前往観覧車前
金币	•正面偏右的柱子前端 •左边建筑物的屋檐 •旋转木马的屋檐 •过山车出发点的屋檐

地点	観覧車前
流程	1.调查茶杯旋转游乐机的树干，得到收藏品【オバケのぬけがら】 2.调查茶杯旋转游乐机得到谜题089 3.调查观览车得到谜题090 4.解决公园内全部4道谜题后シャロア，开启通往制御塔的新路线
金币	•左边树木顶端 •茶杯旋转游乐机旁的灯 •架子左边 •观览车的中心

地点	遊園地の制御塔
流程	1.调查塔顶得到收藏品【おきあがりピエロ】 2.调查控制塔发生剧情 3.返回観覧車前，第五章结束
金币	•控制塔下层右边绿色的尖塔 •控制塔下层右起第二座尖塔 •控制塔下层左起第二座尖塔 •控制塔下层左边红色的尖塔

第六章

地点	アクバーダイン遺跡地下1階
流程	1.本章以迷宫形式出现，遇到松软的泥土可以让雷顿用铁锹挖洞 2.发光的泥土里有金币、收藏品或谜题 3.遇到木乃伊可以挖洞使其落到坑里，玩法类似淘金者
金币	•发光的地面

地点	アクバーダイン遺跡 地下2階
流程	1.有岩石的房间可以推动岩石铺路，玩法类似推箱子 2.在有岩石的房间北侧发光的地面中可以挖到收藏品【達筆なヒエログリフ】 3.第五个房间里发光的泥土中可以挖到谜题091 4.地板有缺口的房间：把岩石按照上-左-下-上的顺序推倒缺口 5.木乃伊的房间：利用岩石干掉眼前的木乃伊，然后利用右边的通道干掉右边的木乃伊，最后把左边的岩石向左-上推，干掉左边的木乃伊
金币	•第二个房间的发光泥土1 •第二个房间的发光泥土2 •第五个房间岩石后面的发光泥土

地点	アクバーダイン遺跡 地下2階
流程	1.有岩石的房间可以推动岩石铺路，玩法类似推箱子 2.在有岩石的房间北侧发光的地面中可以挖到收藏品【達筆なヒエログリフ】 3.第五个房间里发光的泥土中可以挖到谜题091 4.地板有缺口的房间：把岩石按照上-左-下-上的顺序推倒缺口 5.木乃伊的房间：利用岩石干掉眼前的木乃伊，然后利用右边的通道干掉右边的木乃伊，最后把左边的岩石向左-上推，干掉左边的木乃伊
金币	•第二个房间的发光泥土1 •第二个房间的发光泥土2 •第五个房间岩石后面的发光泥土

地点	アクバーダイン遺跡地下3階
流程	1.第一个房间：按照右-上的顺序推动岩石铺设道路 2.第三个房间里有两块发光的泥土，可挖到收藏品【うみなりの貝がら】 3.第三个房间北边的发光泥土中可挖出谜题092 4.木乃伊的房间：先靠右边走，扳动右侧的机关，挖洞干掉木乃伊，然后把左边的木乃伊引到中间挖洞干掉，最后把红色民爱一引到右上方挖洞干掉（红色木乃伊行动速度要快一倍，小心点） 5.最后的房间：先把岩石推到右侧触发机关，然后再将落下的新岩石推到下面铺路开启拉杆
金币	•第一个房间的发光泥土 •第二个房间的发光泥土 •第三个房间的发光泥土 •第七个房间的发光泥土

地点	アクバーダイン遺跡地下4階
流程	1.进入大房间后触发战斗剧情，解开谜题093后方可继续前进

地点	アクバーダイン遺跡地下5階
流程	1.有晶簇的地方要让岩石离远一格之后才能撞碎 2.第一个房间：推岩石按照下-左-上-下-右的顺序破坏结晶，另一块岩石按照下-右的顺序铺路去挖发光的泥土，此房间中可以挖到谜题094 3.第二个房间：左边第一块岩石按照右-下-右的顺序破坏右下角的结晶，最右边的岩石按照左-上-左的顺序破坏左边的结晶，剩下一块岩石推向左边就可以了 4.第三个房间：先把中间和右边的岩石推下去，然后把右下的岩石按左-上-右的顺序推动，最后把最上面的岩石按照下-右的顺序推动破坏结晶，此房间南边发光的泥土里可以挖到收藏品【きめこまやかな結晶】，调查大门可得到谜题095 5.第四个房间：这些木乃伊背后带刺，埋进土里之后就不能再过那个坑了，要注意。先把中间偏右的木乃伊埋进右边的泥土里（控制雷顿向上逃开），然后再靠近左上的木乃伊，将它埋进上方的泥土里（向下逃开），从右上角接近下面的木乃伊，从右边绕个圈子将它埋进下边的泥土里，最后左边的木乃伊埋进中间的泥土里
金币	•第一个房间左边发光的泥土 •第三个房间东边发光的泥土 •第三个房间南边发光的泥土 •第三个房间南边中间发光的泥土

地点	アクバーダイン遺跡地下6階
流程	1.第一个房间：把右上角的岩石向下推，然后把左下的岩石向右推，接着把上面的岩石按照下-右的顺序推过去，组后把右边的岩石按照上-左-下-左的顺序推过来 2.第二个房间：将左数第二块和第三块岩石向上推，然后把右边的岩石向左推，把上面的岩石按照下-右-左的顺序填进洞里，接着把并排两块岩石中右侧的一块向下推，另一块岩石向右推，再把左下的岩石向左推倒谷底，因为掉进谷底的岩石会自动归位，最后将从上面落下来的岩石向上推 3.第三个房间：先把右下的岩石按照上-左-下的顺序推下来，然后把下面的岩石向左推，接着把右上的岩石按照左-下的顺序推过来，再把中间的岩石向左推，最后把左上的岩石按照下-右-上的顺序推过去 4.第四个房间：向左前进两步，然后向上走，在ランド准备好岩石的地方右转，带着两个木乃伊一直走到有结晶的一列路口向上转，这样就可以一次消灭两只木乃伊了（别怕红色木乃伊，只要它跟在白色木乃伊后面，速度就不会比你快的），接着无限接近右下角的木乃伊，让它紧跟着雷顿，一直把它引到最上面的开关处再让ランド推石头将其消灭，最后和ランド一起控制机关开门前进 5.第五个房间可以得到谜题096 6.第七个房间可以得到谜题097，左下方发光的泥土中可以挖出收藏品【ねどねどくん人形】
金币	•第六个房间中发光的泥土 •第七个房间右上发光的泥土 •第七个房间下方发光的泥土 •第七个房间右下发光的泥土

地点	アクバーダイン遺跡地下7階
流程	1.第一个房间：上面的岩石向下推，然后下面的岩石按照上-左-下的顺序推下来，挖开发光的泥土得到谜题098 2.第二个房间：上面的岩石向下推，然后把左下的岩石先向右推再向上推，接着把上面的岩石向右推，接着把右下的岩石向上推，最后把左下的岩石按照右-上-右-上的顺序推过去 3.第三个房间：先把右上的岩石按照左-下-左的顺序推过来，然后把上面的岩石先向下推再向左推，最后把左下的岩石向上推再想左推 4.第四个房间：先把下面的岩石向左推，然后把上面并排右侧的岩石向上推，另外一块岩石按照下-右-上-右-上-左-上的顺序推过去，在左上发光的泥土中挖到谜题099，右上发光的泥土中挖到收藏品【ヒトカラゲ鉱石】 5.第五个房间：先把右上的岩石按照左-下-右的顺序推过去，然后把左下的岩石向下推，接着把左上的岩石按照下-右-下的顺序推下去，再把右边的岩石向下推，最后把左上的岩石按照下-右-下-左-上的顺序推过去 6.第六个房间：先把右上的木乃伊埋在右下的土里，然后接近左边的木乃伊，利用柱子绕一圈，把它埋进左下的土里（向上逃开），接着把左上的木乃伊引到右边埋起来，最后同时吸引上面两只木乃伊的注意力，利用下面房间的柱子绕一圈，拖着它们去踩机关，踩下机关后木乃伊就会消失
金币	•第一个房间中央发光的泥土 •第一个房间过后左边发光的泥土 •第四个房间左下发光的泥土 •第四个房间右下发光的泥土

地点	アクバーダイン遺跡地下8階
流程	1.进入大房间后自动触发谜题100，解决后发生剧情，第六章结束



第七章

地点	ヒトコブホテル・ロビー
流程	1.调查パスカル左边最里面的箱子，得到收藏品【裁くの蹄】 2.和パスカル对话得到谜题101

地点	ヒトコブホテル前
流程	1.ゴンゾ出现 2.调查飞翔的鸟，得到收藏品【ひらめかずコイン】

地点	スターサーカス前
流程	1.和トリッキー对话后得到谜题102

地点	スターサーカス
流程	1.和ダンチョー对话后得到谜题103

地点	ダルストン邸前
流程	1.和ゴンゾ对话后前往ダルストン邸

地点	ダルストン邸
流程	1.调查左边的书架得到谜题104 2.和ダルストン对话后前往ストローブリッツパーク
金币	•左边墙上的纪念杯 •右手边的花瓶 •里面铠甲所持的斧头

地点	記念碑前
流程	1.遇到ギラン 2.和モミノキー对话后得到谜题105

地点	繁華街
流程	1.和マカロン对话后得到谜题106

地点	モンサルトン美術館
流程	1.和オージー对话后得到谜题107

地点	大テント
流程	1.和ジャグラー对话后得到谜题108

地点	屋台通り
流程	1.和ヤッタイ对话后得到谜题109 2.和タニア对话后得到谜题110

地点	市庁舎前
流程	1.和ハンナ对话后得到谜题111

地点	市庁舎・受付
流程	1.和ミカ对话后得到谜题112

地点	馬車競技場前
流程	1.和ハインリヒ对话后得到谜题113

地点	カジノストリート
流程	1. 和コッペリア对话后得到谜题114

地点	カジノ・スコーピオン
流程	1. 和ギラン对话后得到谜题115

地点	観覧車前
流程	1. 和パック对话后得到谜题116

地点	遊園地制御塔
流程	1.调查结束后原路返回

地点	観覧車前
流程	1.和マーフィー对话后得到谜题117 2.得到新传闻后前往3.レドール邸

地点	レドール邸書斎
流程	1.对话后前往市庁舎

地点	市庁舎・受付
流程	1.和オルトビルセン对话后得到谜题118

地点	対策本部
流程	1.和シバロフ对话后前往馬車競馬場

地点	オアシス通り
流程	1.和セレナ对话后得到谜题119

地点	美術館前
流程	1.和コマーニ对话后得到谜题120

地点	ヒトコブホテル前
流程	1.和パンチョン对话后得到谜题121

地点	スターサーカス
流程	1.和笼子里的チルチル对话后得到谜题122

地点	カジノ・スコーピオン
流程	1.和ポリス对话后得到谜题123

地点	回転木馬前
流程	1.和ポリス对话后得到谜题124

地点	馬車競馬場
流程	1.和グスタフ对话后得到谜题125 2.和ブルーマイル对话后乘缆车前往友の待つ宿

地点	友を待つ宿前
流程	1.缩放后调查酒店最顶端，得到收藏品【いつわりの真実】 2.和アルダス对话后，在解决75道以上谜题的前提下方可进入友を待つ宿
金币	•アルダス左边的垃圾箱 •酒店左边的树 •酒店入口处彩画玻璃上的窗子 •缩放时酒店上方左边的圆形部分 •缩放时酒店上方右边的尖塔

地点	友を待つ宿・フロント
流程	1.和ヌーデン对话后得到谜题126 2.进入酒店后可以在下屏中选择去处，首先前往ヘンリーの研究室
金币	•正面2楼的扶手 •2楼左边最里面的柱子 •左边的沙发 •接待台后面黄色的装饰

地点	ヘンリーの研究室
流程	1.调查左边的宝箱，得到收藏品【友情のスコップ】 2.调查右边墙壁上的佩剑挂饰得到谜题127 3.调查桌子上的记事本得到谜题128 4.调查结束后返回前台
金币	•最左边的书架上的箱子 •右边架子下层 •桌子上的墨水瓶

地点	客室・赤の部屋
流程	1.调查正面的植物，得到收藏品【木彫りのおじさん】
金币	•吊扇中心 •左边墙上的画 •花盆上的灯 •沙发的左角

地点	客室・青の部屋
流程	1.和ユーミン对话后得到谜题129
金币	•左边墙上的画 •床上的枕头 •最右边的窗帘 •正面的花盆

地点	客室・緑の部屋
流程	1.和フランキ、ナルキス对话得到谜题130 2.调查左边墙上的画
金币	•正面的花盆 •中间柱子上面的灯 •桌子上的花瓶 •右边玻璃门的上部



地点	植物室
流程	1.调查左边树木旁的草丛得到收藏品【なみだ芽】 2.调查鸟，然后调查地上巨大的霸王花，再点击树上出现的果实，最后取得一本书 3.回到大厅
金币	•中间圆形的仙人掌 •正面的椰子 •右边的树顶 •最里面的通道

地点	大ホール
流程	1.得到新传闻 2.调查右边最里面的沙发得到谜题131 3.前往映写室
金币	•左边最里面的圆桌 •左边的花 •正面最里面的灯 •2楼最右边柱子顶端

地点	映写室
流程	1.调查左边的书架，得到收藏品【最後のパズルピース】 2.调查左边的扶手得到谜题132 3.调查屏幕发生剧情动画，得到谜题133，解决谜题后第七章结束
金币	•右边的门 •左边的门 •舞台前面的中间部分 •荧幕上的灯

第八章

地点	大ホール
流程	1.前往友を待つ宿外面

地点	友を待つ宿前
流程	1.乘缆车前往遊園地前

地点	遊園地前
流程	1.得到新传闻 2.前往記念碑前

地点	記念碑前
流程	1.使用缩放功能，调查纪念碑背后的井盖，得到谜题134

地点	地下遺跡
流程	1.剧情后得到谜题135，这是游戏本篇中最后一道谜题 2.剧情结束后第八章结束

最终章

地点	美術館前広場
流程	1.和奇迹的绅士对话 2.全剧终

至此，整个游戏一周目结束，共计135道谜题。除了剧情和本篇谜题之外，还有很多小游戏可以玩，例如三步机器人、商店、兔子剧场等等，另外还有挑战模式以及下载模式中的新题目，可见LEVEL5这次可是下了工夫的，能把一个解谜游戏的系统做得如此多样化……但这还远远不是巅峰，应该算是牛刀小试而已吧，估计下个版本的雷顿系列会比这次更出色——好了，有想知道剧透以及谜题答案的玩家可以继续往下看。

故事要从雷顿高中时代说起……小镇上有一座不错的高中，镇上的孩子们无论贫富优良，都在这所高中里读书。雷顿有个很要好的朋友，那就是他的同班同学兰德。兰德的家境不错，父亲是镇上数一数二的大富豪，可他偏偏不喜欢继承家业，却沉迷于考古学的研究中，总是热血沸腾地想要去发掘什么传说中的遗迹。喜欢和他们玩在一起的还有一位漂亮的女生，她的名字叫做夏洛尔，夏洛尔和兰德彼此之间有着微妙的好感……终于有一天，兰德决定去探索传说中的遗迹，并找到会诞生奇迹的宝物，在众人依依不舍的送别过后，兰德和雷顿二人来到遗迹入口。历经千辛万苦，二人终于抵达最后的神秘房间，可兰德不小心触发了危险的机关，最终坠入深渊……雷顿挣扎着开启了房间的大门，发现门里只有数不清的金银财宝……“兰德，就为了这些财宝，值得你用性命去交换吗？”他带着深深的遗憾回到镇上，把这个噩耗告知大家。兰德的父母为了寻找他们唯一的孩子耗尽了全部财产，还欠了很多外债。从小和兰德少爷一起长大的佣人亨利不想眼看着主人家走向衰败，于是便利用在遗迹中得到的财宝经营起一家叫做“盼友归来”的小旅店，广发告示悬赏寻找兰德少爷。由于高额的赏金，无数冒险家都来到遗迹附近，久而久之，附近竟变成了一座繁华的城市……随着岁月的流逝，夏洛尔的家人逼她找个条件宽裕的家庭结婚，可她就和亨利一样，从未放弃过兰德还活着的信念。在这紧要关头，亨利对夏洛尔说：“我们假结婚吧，我相信兰德少爷总有一天一定会回来的。”就这样，十八年过去了……原来兰德坠入深渊后，顺着地下水脉被冲到远处的一座小村庄中，身受重伤的他失去了记忆，直到几个月前，他收到匿名者发来的信件，误导他说，仆人亨利霸占了他家的财产和爱人……于是恢复了记忆的兰德恼羞成怒，化身为奇迹的绅士来到镇上，开始实行幕后使者已经替他策划好的复仇计划……

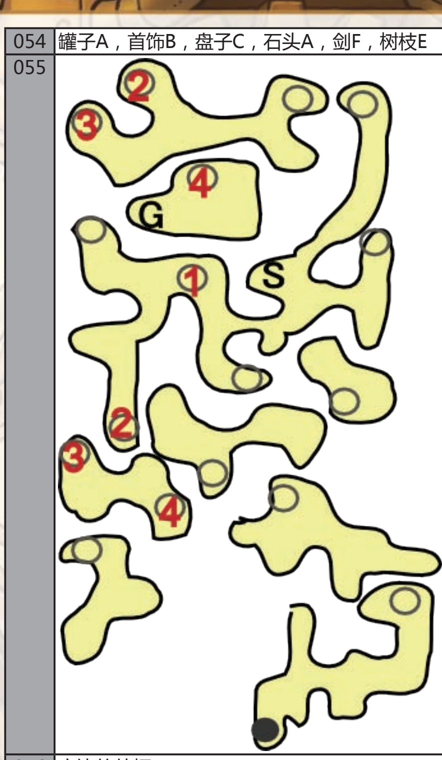
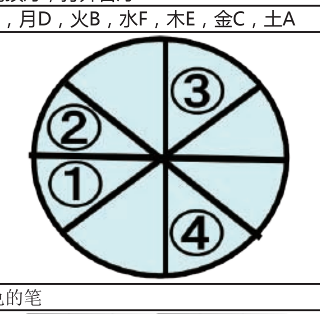
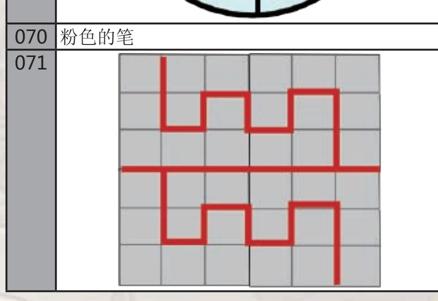
剧情还是很不错的，不过到后来感觉有点基……（汗）……口袋强烈表示自己不是腐女子，问题是结局的时候，兰德又想放弃生命，却是雷顿和亨利跑去把他拉了回来，而夏洛尔几乎完全没有动容……你说这能不让人想歪吗囧

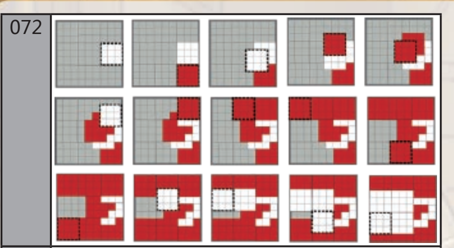
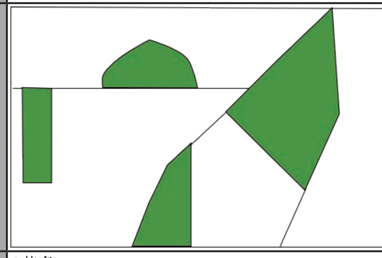
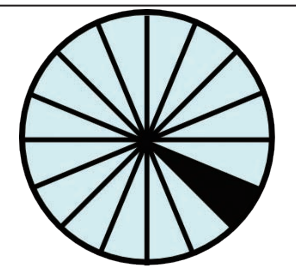
附带135个谜题的全部答案

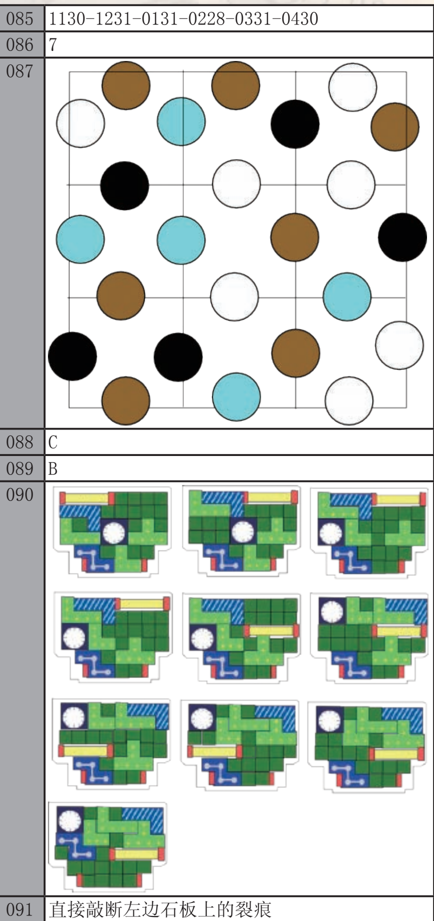
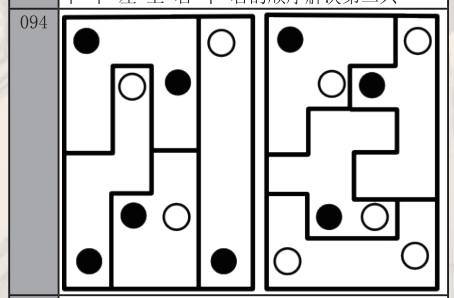
编号	答案
001	右上，中间，左下
002	B
003	B
004	左起第4辆白车
005	左起：手臂顺时针90度，腿方向不变，头逆时针90度，身体180度
006	右上角的白兔子向下跳，左下角的白兔子向刚刚空出来的右上角跳，接着向左上角、右下角、左下角跳，再向上跳一下。最左边的黑兔子向上跳，最右边的黑兔子向下跳
007	除了右数第二个人之外，其他所有人都要选中
008	2
009	D
010	8
011	小丑手上的箱子
012	ACF，BDE
013	第一行：刀具/金属/200cm 第二行：人偶/木制/150cm 第三行：陶罐/土制/100cm 第四行：货币/石制/50cm
014	A
015	左起第三列向上，左起第二列向下，下起第二列向右，右起第二列向上
016	1:25
017	B
018	大=6L，中=3L，小=1L
019	向左上方爬行即可
020	4
021	把右边的房子涂成黄色
022	右边最下面一行从右向左敲，最右边最下面一行从右向左敲，右边最下面一行从右向左敲，右边最上面一行从左往右敲，绿色的石头从右向左敲，蓝色的石头从左向右敲
023	D
024	下，右下，右，左，上
025	1-2蓝色，2-3黄色，3-4蓝色，4-5红色
026	15
027	从左边起，按照1/4/2/3的顺序排列
028	左上角白色的兔子向右跳，再向下跳。右下角白色的兔子向左跳，上起第三行，右数第一列的白兔子向左跳。上起第四行，右起第二列的黑兔子向左跳，然后再向上跳
029	A
030	A大，B小，C中
031	左上角的企鹅向下再向右，最下面一行右数第二只企鹅向上，皇帝企鹅向右再向上
032	100×1
033	H
034	C
035	B

编号	答案
036	上面左起第二个，下面左起第一个和第四个
037	6
038	みず
039	先用3块白板拼在最下面，然后用2块茶色板拼出帽檐，接着两侧再用2块白板挡住，接着最上面用3块白板盖好。最后用一块红板拼出红边，上面用茶色板盖住
040	1=C，2=D，3=A，4=B
041	右下的公园
042	左侧的圆柱
043	
044	搭成扑克牌中“三叶草”花色的形状
045	
046	

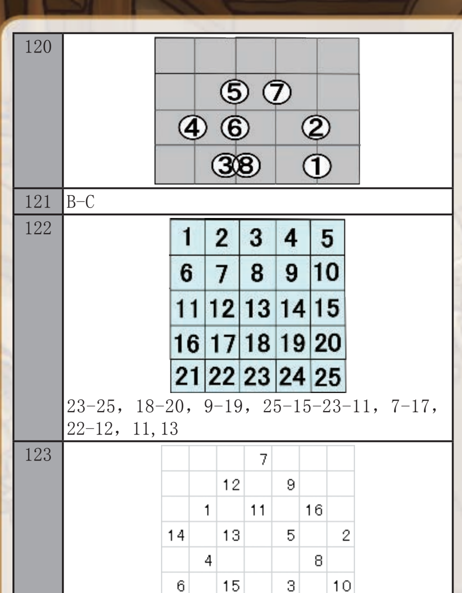
编号	答案
047	F
048	
049	6-4
050	13-11-3-15，8-20，15-23，17-19，20-18，23-13
051	D
052	
053	

编号	内容
054	罐子A，首饰B，盘子C，石头A，剑F，树枝E
055	
056	旁边的外框
057	
058	10
059	很简单的拼图游戏，就不多说了，从中间开始好拼一些
060	
061	左边开始数，上起第一行312，第二行123，第三行231
062	
063	2
064	左起第三列向上，右起第二列向下，下起第三行向左
065	21-13，19-7，3-13，7-17-9-19，25-13
066	2600
067	关闭顶灯，打开台灯
068	日G，月D，火B，水F，木E，金C，土A
069	
070	粉色的笔
071	

072	
073	左边放最右边的图形，右边放右起第二个图形
074	1 2 3 4 / 5 6 7 8 / 9 10 11 12 / 13 14 15 16 1-9，13-15，16-8，4-2，5-13，14-16，12-4，3-1
075	CABD
076	12
077	
078	C黄色
079	A咖啡店，B水果店，C书店，D蛋糕店，E面包店
080	两人一起拿两个箱子，把箱子叠在二人中间的空位上
081	3
082	蓝，红，橙，绿，粉，黄的顺序
083	9-7-5-4
084	

085	1130-1231-0131-0228-0331-0430
086	7
087	
088	C
089	B
090	
091	直接敲断左边石板上的裂痕
092	10
093	开始后立刻按照右-下-右-上-左-下-右-下解决第一只，然后按照左-上-左-上-上-上-右-下-下-左-上-右-下-右的顺序解决第二只
094	
095	C
096	A
097	手持3DS，向上倾斜后让雷顿往右走，接着按照下-左-下-上-右-下-右-左-上-左-上-左-上-左的顺序摇晃3DS，最后控制雷顿走过去（别忘了挖宝）

No.	答案
098	9594
099	11
100	右下-右-中间-右上-左上
101	
102	5+5+6+6
103	ACDFG
104	735
105	B
106	
107	
108	黄，粉，蓝，绿
109	11
110	把5人都塞进B栋别墅里
111	B-C
112	
113	A4，B3，C5，D2，E6，F1
114	1-2-12-14，24-19-18-8，2-7-12-13
115	0505-4826-8147
116	ど
117	S
118	
119	



题号	答案
120	（图）⑤ ⑦ / ④ ⑥ ② / ③⑧ ①
121	B-C
122	（图）23-25，18-20，9-19，25-15-23-11，7-17，22-12，11,13
123	（图）

120:

		⑤	⑦	
④	⑥		②	
	③⑧		①	

122:

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

23-25，18-20，9-19，25-15-23-11，7-17，22-12，11,13

123:

			7			
		12		9		
	1		11		16	
14		13		5		2
	4				8	
6		15		3		10

题号	答案
124	C
125	A
126	D
127	A
128	S
129	中间左边的房间
130	C
131	左上
132	DEFG
133	B-E-J-L
134	（图）
135	左上，左，左上，上

134:

←	↑	→	■
→	■	←	■
↓	■	■	←
↑	←	■	→

地图全貌

馬車競技場
馬車競技場前
遊園地の制御塔
回転木馬前
観覧車前
市庁舎前
市庁舎・受付
対策本部
ストローブリッツパーク
カジノ・スコーピオン
レドール邸・応接室
ヘンリーの書斎
カジノ・スコーピオン前
レドール邸・庭園
レイトンたちの客室
サーカスステージ
カジノストリート
レドール邸の門
ヒトコブホテル・ロビー
オアシス通り
ダルストン邸前
記念碑前
ヒトコブホテル前
スターサーカス前
繁華街
貸衣装屋
モンサルトン美術館
屋台通り
美術館前広場
大テント
パレード通り


遗迹地图
★:ひらめきコイン
B1F
ミイラ
スイッチ
B2F
ナゾ91
ミイラ
達筆な
ヒエログリフ
B3F
ミイラ
うみなり
の貝がら
ナゾ92
B4F
ナゾ93
B5F
きめこまやかな
結晶
ナゾ94
B6F
ナゾ96
ミイラ
ナゾ97
ねどねどくん
人形
B7F
ミイラ
ナゾ99
ヒトカラゲ鉱石
ナゾ98
B8F
ナゾ100
18年前地图
イエット・デストリー
案内板前
まがった道
商店街の裏道
町はずれ
商店街
ランド
の部屋
おもいでの丘
住宅街
アスコッド邸前
教室
エントランス
セントパーンズ
高校前
レイトン
の部屋
ダイニング
レイトン邸前

文/AKA

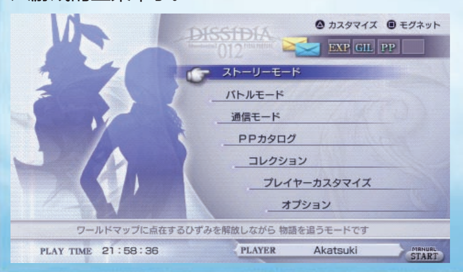
「纷争 012 最终幻想」完全攻略

集结了最终幻想系列历代主角和最终BOSS的大乱斗《纷争 最终幻想》的续作终于如期而至。本作中追加了新的角色、新的剧情、新的系统，并且还将对前作的故事进行补完，玩过前作的玩家就更不能错过本作。当然，初次接触本作的玩家也可以大可放心，因为本作中包含了前作的剧情，所以本作在剧情上会显得更为完整。

游戏系统

菜单详解

在开始NEW GAME后，玩家可以选择要不要继承初代《纷争》以及《纷争 全球同调》版的存档。在键入玩家的名字、选择每天的游戏计划、会花大把时间玩游戏的Special Day（星期几）、战斗模式（动作模式/RPG模式）、故事模式难度、选择要不要继承《纷争 012 序章》的存档后，通过莫古利（モーグリ）的初心练习就能进入游戏的主菜单了。



◆故事模式（ストーリーモード）

游戏的主要模式。分别有“第12次战斗（12回目の戦い）”、“最后的战斗（最後の戦い）”、“不为人知的故事（知られざる物語）”、“报告书（レポート）”。

其中，“最后的战斗”在“第12次战斗”通关后出现，“不为人知的故事”需要在“第12次战斗”通关后于PP商店中购买，而“报告书”会根据游戏主线的进程自动追加。

■**要点**：故事模式中的世界地图上会出现飞天猪莫古利，这是莫古利经营的商店。购买时所需要的不是金钱（GIL），也不是PP值，而是在歪曲之扉（ひずみ）中获得的KP值来购买，其中不乏有珍贵道具，比如ロゼッタ石。

◆对战模式（バトルモード）

与AI进行一对一、组队战的模式，此外还有街机模式和迷宫模式等等，是一个可以不用推进故事剧情就能轻松游戏的模式。

而组队战是本作中新追加的战斗模式，最多5

名角色组队，实际战斗中分为一骑当千的车轮战和轮番上阵的车轮战。一骑当千的模式下，由一人挑战对手全组人员，当倒下时就会由第二人上阵，直到对手全员倒下，在战斗胜利后组队全员都可以获得经验值。相较之下，轮番上阵的模式中，会依照组队顺序进行战斗，当胜利次数超过3次后宣告胜利，其中只有战斗过的角色才能获得经验值。

◆通信模式（通信モード）

联机对战模式。分别为一对一对战、多人联机组队对战两种，此外还能编辑、上传自己的名片等等。

◆PP商店（PPカタログ）

使用游戏中获得的PP值来购买，实质上是开放游戏的一些隐藏要素。角色的服装、混沌阵营角色的使用、隐藏的战斗场景等等都需要在这里进行购买。

◆收藏品（コレクション）

收藏品中分为创造品（クリエーション）和博物馆（ミュージアム）。前者可以创造和编辑自己专属的任务、并对游戏中所保存下来的战斗视频进行编辑和转换。而后者（需要将“第12次战斗”通关）则可以观看游戏中的CG剧情、角色建模和介绍、以及个人成就等等。

◆玩家自定义（プレイヤーカスタマイズ）

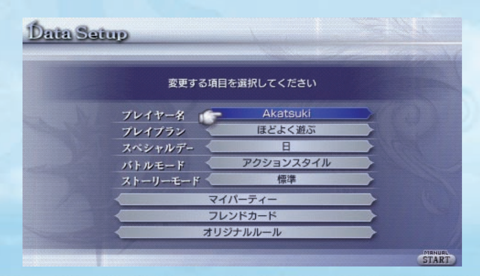
可以对玩家名称、游戏计划、Special Day、战斗模式、故事模式难度、己方组队、名片、游戏规则等等进行编辑。

其中，游戏计划分为玩得比较少（すこしだけ遊ぶ）、玩得比较多（ほどよく遊ぶ）、玩得很多（とことん遊ぶ）、挣经验值（とにかく経験値をかせぐ）、收集宝箱（とにかく宝箱をあつめる）。后两者需要在“第12次战斗”通关后于PP商店购买。

而最后一项的游戏规则是允许玩家在进入战斗钱调整战斗的初始状态，在故事模式中的一部分歪曲之扉也适用。

◆设置（オプション）

更改游戏的相关设定等等。



战斗法则

《纷争》独特的战斗系统也是吸引众多玩家对其乐此不疲的原因之一。作为战斗基础的两种攻击分别是勇气攻击（BRV攻击）和体力攻击（HP攻击）。

勇气攻击通过命中对手后夺取对手的勇气值，以此来提升自己的勇气（即体力攻击的伤害值）。每个角色的勇气值会根据等级、装备拥有一定的初始值，当战斗中勇气值被攻击变为0时，会出现勇气崩坏（BRAVE BREAK）。此时屏幕下方中央的地图勇气值会追加到成功实现勇气崩坏的攻击方，于是就形成了瞬间提升大量勇气值的局面，而有时甚至会造成战场形势的逆转（笑）。



体力攻击是打败对手的唯一攻击途径。换言之，就算是不停地进行勇气攻击，拥有再高的勇气值，如果不进行体力攻击，那么是永远不可能置对手于死地的。角色的体力值也和勇气值一样，根据等级和装备的强弱而拥有一定的初始值，当体力变为0时，即战斗失败。

■要点：对于远远高于自己等级的对手，最好不要一味地想要通过勇气攻击来获得地图勇气的加成，而是时不时地进行体力攻击以削弱对手的体力，虽然每次的体力攻击伤害会比较低，但是往往会有意想不到的效果。

■要点：在战斗中，当发现自己或者对手的勇气值数字加粗并且开始闪闪发光的时候，说明这时的勇气值已经超过了对手或者自己的残余体力值，是不停地穷追猛打还是赶紧逃命，就需要玩家自己判断了（\(^o^)/~）。

键位操作

游戏在操作上并不算复杂，只不过是把PSP上的全部按键都用上了而已（喂！）。游戏中存在

很多的按键组合，这一部分需要牢记，因为这一部分按键组合在战斗中的使用频率相当高，而且有时甚至会关系到战斗的成败。

（以下为动作模式[アクションスタイル]，可在设置中切换为RPG模式。）



按键	功能
摇杆	控制角色的移动（可以在设置中改为十字键，照顾摇杆不好使的玩家啊，泪目）。
方向键	控制视角的移动（可以再设置中改为摇杆）。
○键	勇气攻击。
□键	体力攻击。
×键	跳跃/追击。其中，追击需要勇气攻击中有吹飞效果才会出现。
△键	场景移动。在战斗地图中有些地方（比如墙壁等）会出现金黄色的箭头，这时可以利用△键来实现移动。
L键	切换锁定目标。本作中存在四种目标的切换，分别是对手、EX核心（EX　コア）、对手援护角色、自由视角。
R键	防御。需要注意的是，按下R键后并不是一直处于防御状态，而是瞬间出现防御状态，这需要对于对手的攻击时机把握准确才行。同时，在成功防御后可以实现“防反”，而“防反”中的勇气攻击会出现会心一击的效果。
L键+○键	援护角色的勇气攻击。本作新追加的系统，战斗中需要将援护槽积蓄到1格以上后才能发动。
L键+□键	援护角色的体力攻击。本作新追加的系统，战斗中需要将援护槽积蓄到2格后才能发动。
R键+△键	冲刺。这个按键组合需要角色装备的机能才能发动，而技能中也会有自由冲击、空中冲刺和地面冲刺，会根据角色的所处位置判断冲刺的类型（前提是装备的条件下）。这是比普通移动更快接近对手的方法。
R键+○键	发动召唤兽。有一部分召唤兽会根据战场情况自动发动。
R键+□键	发动EX模式。当角色头像旁边竖着的EX槽积蓄满后就可以发动，发动后会根据角色的不同追加攻击、回复体力等效果。在EX模式发动的状态下，以体力攻击命中对手后会出现追加的EX爆发技，其演出效果十分华丽。
R键+×键	回避。比×键的跳跃更为实用的一个按键组合，掌握好时机就能避开对手致命的攻击。

游戏除了上述的操作模式外，还存在传统的RPG模式。这种模式针对不擅长动作游戏的玩家、并且在前作的基础上实行了优化，如果觉得动作模式太复杂或者已经玩得有些累了的情况下，不妨试试RPG模式。

■**要点：**RPG模式中，需要通过L键和R键来实现指令的换页，在换页后根据使用角色的不同，有可能会出现L键+R键、以及R键+L键的组合，这将根据指令页面所显示的指令实行动作。

（以下为RPG模式[RPGスタイル]，可在设置中切换为动作模式。）

按键	功能
△键（いどう）	移动。靠近对手、跟踪EX核心、利用场景中的可移动场所等等。
○键（たたかう）	战斗。即勇气攻击。
□键（ひっさつ）	必杀。即体力攻击。
×键（ぼうぎょ）	防御。自动防御、回避对手攻击等等。
L键+○键	援护角色的勇气攻击。
L键+□键	援护角色的体力攻击。
R键+○键	发动召唤兽。
R键+□键	发动EX模式。
R键+L键	手动回避。

角色养成

在游戏的主菜单以及故事模式中，按下△键就能进入角色的自定义界面。在自定义界面中，按下△键能切换角色的服装（需要在PP商店购买），



而按下SELECT键可以切换现在的套装（SET）。后者类似习惯搭配的感觉，可以根据玩家的喜好配置出独一无二的技能、装备等套装。

◆**技能**（アビリティ）：

技能分为攻击技能、基本技能两种。

攻击技能中包含勇气攻击技能（ブレイブ攻撃）和体力攻击技能（HP攻撃）两种，其中一部

分技能在角色升级后会出现派生技能，这些派生技能往往在实战中的应用性相对较高。

基本技能分为动作、支援和追加技能三种。其中动作技能部分多需要手动操作，而支援技能中自动发动较多。追加技能会根据角色不同追加不同的效果。

■**要点**：在技能的装备中需要注意的是CP值的上限，装备技能的CP值不能超过上限。所有技能在战斗中会获得AP值来成长，当所需AP达到满足条件后该技能MASTER，其所需CP值也会得以下降。

◆**道具**（アイテム）：

即装备。分别为武器（主要提升ATK）、手部装备（主要提升DEF）、头部装备（主要提升BRV）、身体装备（主要提升HP）。

在道具的界面中能够查看比较详细的角色相关数值。

名称	含义
HP	体力
CP	技能装备值
BRV	初始勇气值
ATK	勇气攻击力
DEF	勇气防御力
LUK	幸运值。即掉落物（バトルライズ）的几率。

■**要点**：当获得一个装备后，就意味着其他角色也能装备了。但是需要注意的是，这并不表示所有的角色都一定能使用该装备。根据角色的不同，装备也会有限制，并且也存在角色的专属装备等。此外，装备也有等级限制，分别是LV30、LV60、LV90和LV100。

◆**饰品**（アクセサリ）：

饰品分为基本饰品、条件饰品、独立饰品和素材饰品。饰品的装备思路在于基本饰品和条件饰品的搭配上。由于基本饰品的追加少得可怜，所以配搭上条件饰品的话，当战斗中满足条件时，基本饰品的追加就有可能是巨大的。比如，一个基本饰品加上N个相同的条件饰品，一旦条件达成，基本饰品的追加是累加的。

■**要点**：饰品同样拥有装备限制。金色饰品只能装备1个，A级饰品限装备2个，B级饰品限装备3个，而C级饰品无装备限制。

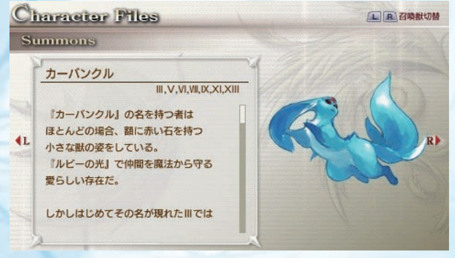
■**要点**：饰品的装备槽初始只有3个，不过可以在商店中用ロゼッタ石交换追加装备槽。需要注意的是，追加装备槽只对该追加角色有效。

■**要点**：素材饰品拥有独立的追加效果，不过其用途往往在于商店中交换更好的装备。

召唤兽（召喚獣）

召唤系统也是战场中一发逆转的核心系统之一。在故事模式以及商店中会入手各式各样的召唤兽，其中召唤兽分为手动召唤兽和自动召唤兽（名字后面有AUTO字样）。手动召唤兽通过R键+○键发动，而自动召唤兽则需要在战斗中满足一定条件后才会发动。

召唤兽有各自的使用次数，当使用次数用完时就会进入补充状态，当等到补充完成时便又可以在战斗中使用了。游戏为了避免召唤兽的往返装备而设定了轮换系统（リザーブ），即当一个召唤兽使用次数用尽后，会自动切换为事先设定好的下一个召唤兽。



菜单	功能
援护角色（アシスト）	设定战斗中的援护角色。需要注意的是，故事模式中的援护角色将根据歪曲之扉中出现的同伴而自动设定。
等级调整（レベル調整）	调整自己的等级。在故事模式中，有一部分歪曲之扉设定了等级限制。只有在等于或者低于该等级限制的条件下进入歪曲之扉，KP的初始值才不会是负值。
商店（ショップ）	可以进行买卖装备、饰品和交换道具等。
任务（ミッション）	类似于成就的设定。当完成一定条件下的诸如攻击伤害值、连击次数、连续游戏天数等等，就会提示该任务完成，同时获得一些稀有的饰品等等。
掉落物（バトルライズ）	可以查看战斗中随机出现的饰品等。根据角色、场地、以及触发条件的不同，获得的饰品也不一样，当然几率也不一样。
EX模式（EXモード）	查看EX模式下的追加效果、以及EX爆发技等等。
战斗TIPS（バトルTIPS）	可以查看一些战斗中的相关提示等内容。
游戏计划（プレイプラン）	可以更改现在所进行的游戏计划。
日历（カレンダー）	查看相关的日历项目。
设置（オプション）	更改游戏的相关设定等等。

■要点：召唤兽的补充根据召唤兽的使用次数而定，一场战斗补充一次使用次数。
■要点：一场战斗中，召唤兽只能使用一次。
■要点：关于召唤兽的中日文对照和效果请参照后表。

故事模式攻略



在开始故事模式的攻略之前，需要牢记以下几点：

1.游戏的每个章节基本上都会切换为不同的操作角色，因此在每次开始新的章节时，要注意角色的技能配置、等级装备等等。

2.在世界地图上移动时会发现闪光的遗志之力，累计击破4个就会出现地图技能（スキル）。地图技能在攻略歪曲之扉时才能使用，并且同时最多拥有5个地图技能，当出现第6个时，会要求废弃其中的一个。

3.关于莫古利商店。在世界地图中移动时，会发现可爱的莫古利在进行买卖经营，而且不乏有好物。在莫古利商店内买东西所消费的KP值需要在歪曲之扉中完成相应条件才会出现。此外，如果使用地图技能在歪曲之扉中形成高连击，即连续击破多名敌人后，KP值会按照敌人数量倍增。

4.世界地图中存在两种颜色的歪曲之扉。蓝色的歪曲之扉可以反复挑战，而红色的歪曲之扉在通过后即消失。本作游戏将通过前往红色的歪曲之扉，完成此歪曲之扉来推进故事剧情。

5. 歪曲之扉中的敌人种类分为低等级型、高等级型（背后有刀的）、异常型（黄色扭曲状）、强化型（比较结实的）、超强化型（结实且肩上有刀的）、组队型（肥胖状）。

6.游戏进行到中后期，进入歪曲之扉时会出现等级限制条件。这并不意味着一定要低于该限制条件才行，而是在该条件下进入歪曲之扉后，会根据实际等级与等级限制条件的差额追加KP值。因此，如果超过该限制条件，其差额的KP值为负。

7.同样游戏中后期，歪曲之扉中的地面上会出现纹章。站在纹章上开始战斗会对角色造成影响，其中蓝色纹章对己方有利，红色纹章对己方不利。当让也少不了不明真相的问号纹章。

“第12次战斗”

序章 步向圣域（聖域へ）

角色：雷电（ライトニング）

•世界地图移动中
→宝箱：50 GIL
→地图技能：ストレートチェイン
•启程的歪曲之扉（旅立ちのひずみ）•••红
→宝箱：ブロードソード
→援护角色：凯因



1章 新的敌人（新たな敵）

角色：雷电

•克雷森特莱克的歪曲之扉（クレセントレイクのひずみ）•••红
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：バックラー
→援护角色：拉格纳
•世界地图移动中
→宝箱：120 GIL、パワーリング
→地图技能：EXチャージ
•贤者之道的歪曲之扉（賢者の道のひずみ）•••红
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：ブロンズヘルム、破壊の意志、200 GIL
•世界地图移动中
→宝箱：ロゼッタ石、ピンクのしっぽ
→地图技能：ケアル
•不条理和奇迹的歪曲之扉（不条理と奇跡のひず

み）•••红
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：500 GIL、レッドドロップ

2章 不曾动摇的眼眸（揺るぎない瞳）

角色：梵（ヴァン）

•世界地图移动中
→地图技能：EXチャージ、BRVチャージ
→宝箱：200 GIL
•被压抑之黑暗的歪曲之扉（抑圧された闇のひずみ）•••蓝
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：200 GIL、ブルードロップ
→援护角色：洋葱骑士
•相遇与背叛的歪曲之扉（出会いと裏切りのひずみ）•••红
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：オレンジドロップ
•世界地图移动中
→宝箱：レザープレート、グリーンドロップ
→地图技能：ケアル、EXチャージ
•咕噜咕的歪曲之扉（グルグのひずみ）•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→宝箱：スラッシャー
→召唤石：伊芙利特
•世界地图移动中
→宝箱：ロゼッタ石、ピンクのしっぽ
•悲哀之雪的歪曲之扉（悲しき雪のひずみ）•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→宝箱：うまい魚のうろこ、イーファの葉
→援护角色：蒂娜
•断季的歪曲之扉（季を隔てるひずみ）•••红
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：ピンクのしっぽ、破壊の意思
→援护角色：蒂娜

3章 线索（手掛かり）

角色：拉格纳（ラグナ）

•毁灭预感的歪曲之扉（滅びの予感のひずみ）•••红
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：クロスチェイン（地图技能）、種子島
•世界地图移动中
→宝箱：ピンクのしっぽ、ロゼッタ石
→地图技能：アシストチャージ、KPギャンブル
•大森林的歪曲之扉（大森林のひずみ）•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→宝箱：勇気の意思、魚のウロコ
→援护角色：斯科尔
•腐败预感的歪曲之扉（腐敗の予感のひずみ）•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→宝箱：パワーリスト
→援护角色：梵
•世界地图移动中
→宝箱：猛る勇気の意思、ピンクのしっぽ
→地图技能：EXチャージ、BRVダウン
•眺望神殿的歪曲之扉（神殿を望むひずみ）•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→宝箱：ガーゴイルの石塊
→援护角色：梵
•神殿南的歪曲之扉（神殿南のひずみ）•••红
→KP条件：战斗胜利
→召唤石：卡班克尔
→援护角色：梵



4章 思念的行方（想いの行方）

角色：尤娜（ユウナ）

•梅尔蒙德西的歪曲之扉（メルモンド西のひずみ）•••红
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：ヘアバンド、木綿のローブ、ガードリング
•世界地图移动中
→宝箱：ロゼッタ石
→地图技能：EXチャージ
•梅尔蒙德北的歪曲之扉（メルモンド北のひずみ）•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→宝箱：オークスタッフ
→召唤石：拉姆
→援护角色：吉坦
•世界地图移动中
→宝箱：ヲルバのビーズ
→地图技能：ケアル
•眺望神殿的歪曲之扉•••蓝
→KP条件：90秒内胜利
→宝箱：ガードロッド
•神殿南的歪曲之扉•••红
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：勇気の意思、ピンクのしっぽ

5章 抉择（選択）
角色：雷电

•世界地图移动中
→宝箱：1500 GIL
→地图技能：BRVチャージ
•圣域北的歪曲之扉（聖域北のひずみ）•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→宝箱：忍耐の意思、イーファの葉、ゾンビのボロ布
•消逝王国的歪曲之扉（消え去りし王国のひずみ）•••红
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：ブレイズエッジ、ミスリル、2000 GIL
→召唤石：奥丁

6章 无形的真相（形なき真実）
角色：凯因（カイン）

•深湖的歪曲之扉（深き湖のひずみ）•••红
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：ジャベリン、ピンクのしっぽ
•世界地图移动中
→宝箱：500 GIL、ロゼッタ石
→地图技能：メーザーアイ
•被压抑之黑暗的歪曲之扉•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→宝箱：500 GIL、勇気の意志
→援护角色：弗利奥尼尔
•步向预言湖的歪曲之扉（予言の湖へのひずみ）•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→宝箱：暗黒竜の槍
→召唤石：希瓦
→援护角色：弗利奥尼尔



•世界地图移动中
→宝箱：ピンクのしっぽ、1000 GIL
→地图技能：KPギャンブル、ジャンプ
•被隐藏意志的歪曲之扉（隠された意志へのひずみ）•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→宝箱：石ころ、500 GIL
→援护角色：弗利奥尼尔
•世界地图移动中
→地图技能：BRVチャージ
•琉康的歪曲之扉（リュカーンのひずみ）•••红
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：イエロードロップ
→援护角色：弗利奥尼尔

7章 伙伴（仲間）
角色：蒂法（ティファ）

•溶雪的歪曲之扉（溶けかけた雪のひずみ）•••红
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：真珠のネックレス
→召唤石：魔法壶
•世界地图移动中
→宝箱：ピンクのしっぽ、500 GIL
→地图技能：BRVダウン
•孤独与背叛的歪曲之扉（孤独と裏切りのひずみ）•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→宝箱：1000 GIL
•冰冻大地的歪曲之扉（凍れる大地のひずみ）•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→宝箱：メタルナックル
•世界地图移动中
→宝箱：ロゼッタ石、ピンクのしっぽ
→地图技能：BRVチャージ
•悲哀之雪的歪曲之扉•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→宝箱：シアンドロップ、脇指
•琉康的歪曲之扉•••红
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：ホワイトドロップ
→援护角色：凯因

终章 未曾记得的战斗（記されぬ戦い）
角色：组队战

•正义冲突的歪曲之扉（衝突する正義のひずみ）•••红
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：500 GIL
→援护角色：凯因
•世界地图移动中
→宝箱：ミスリル
→地图技能：メーザーアイ
•被继承之记忆的歪曲之扉（引き継がれる記憶のひずみ）•••红

→KP条件：90秒内战斗胜利
→援护角色：凯因
•世界地图移动中
→宝箱：500 GIL
→地图技能：BRVチャージ
•被创造之生命的歪曲之扉（創られた命のひずみ）•••红
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→宝箱：2000 GIL
→援护角色：凯因
•世界地图移动中
→宝箱：ピンクのしっぽ
→地图技能：EXチャージ
•被夺走纯洁的歪曲之扉（奪われた無垢のひずみ）•••蓝



→KP条件：60秒内勇气崩坏
→宝箱：チョコボの骨粉、5000 GIL
•不断重复之惨剧的歪曲之扉（繰り返す惨劇のひずみ）•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→宝箱：破壊の意志、魔術の杖
•通向异界的歪曲之扉（異界へと続くひずみ）•••红
→KP条件：战斗胜利
→宝箱：1000 GIL（01层）

“第12次战斗”通关后追加项目

游戏模式的追加

•故事模式中追加最后的战斗
•对战模式中追加迷宫模式
•收藏品中追加博物馆

PP商店项目追加

•故事模式“不为人知的故事”先行开放
•追加交换素材的掉落机能
•街机模式追加TIME ATTACK模式
•追加战斗场景：天象の鎖（真）、空中要塞バハムート（真）、オーファンズ・クレイドル（真）、パンデモニウム最上階、クリスタルタワー、魔列車、劇場艇プリマビスタ
•追加战斗规则：コスモスジャッジ、カオスジャッジ、ダブルジャッジ
•追加游戏计划：黑陆行鸟路线（挣经验值）、胖胖陆行鸟路线（收集宝箱）

“最后的战斗”

序章 最后的希望（最後の希望）
角色：光之战士（ウォーリアオブライト）

•世界地图移动中
→宝箱：500 GIL
→地图技能：EXチャージ
•消逝王国的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内胜利
→等级限制：LV2以下
→纹章效果：物理攻击会心率提高
→宝箱：パープルドロップ

1章 迷茫的前方（迷いの先に）
角色：克劳德（クラウド）

•圣域北的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV2以下
→纹章效果：物理攻击会心率提高
→宝箱：神秘の香、バスターソード、500 GIL
→援护角色：泰达
•世界地图移动中
→宝箱：ロゼッタ石
→地图技能：アシストチャージ
•圣与邪交织的歪曲之扉（聖と邪の交わるひずみ）•••红
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→等级限制：LV3以下
→纹章效果：物理攻击会心率提高、KP条件达成后追加1KP
→宝箱：500 GIL
→援护角色：弗利奥尼尔
•世界地图移动中
→宝箱：ピンクのしっぽ
→地图技能：BRVチャージ
•阻断大陆的歪曲之扉（大陸を隔てるひずみ）•••红
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→等级限制：LV6以下
→纹章效果：条件饰品的倍率×5
→宝箱：かがやく金属片、破壊の香
→援护角色：塞西尔
•世界地图移动中

→宝箱：魚のウロコ
→地图技能：BRVチャージ
•普拉珀卡的歪曲之扉（プラポカのひずみ）•••蓝
→KP条件：30秒内勇气崩坏
→等级限制：LV6以下
→纹章效果：地图勇气值上升
→宝箱：1997 GIL
•步向昔日大河的歪曲之扉（かつての大河へのひずみ）•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV11以下
→纹章效果：条件饰品的倍率×5、敌我双方BRV提升
→宝箱：ミスリル
•世界地图移动中
→宝箱：ハードブレイカー、1000 GIL
→地图技能：EXチャージ
•咕噜咕的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV16以下
→纹章效果：物理攻击会心率提高、战斗开始时BRV为0
→宝箱：KPギャンブル（地图技能）



2章 是智慧还是勇气（知恵か勇気か）
角色：洋葱骑士（オニオンナイト）

•梅尔蒙德西的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV2以下
→宝箱：イーファの葉、1990 GIL
→援护角色：蒂娜
•世界地图移动中
→宝箱：ロゼッタ石、1000 GIL
→地图技能：アシストチャージ
•梅尔蒙德北的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV3以下
→纹章效果：敌我双方BRV提升、区域上的战斗开始前回复体力
→宝箱：忍耐の香
→援护角色：蒂娜
•世界地图移动中
→宝箱：スケルトンの骨片、1000 GIL
→地图技能：BRVチャージ
•眺望神殿的歪曲之扉•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→纹章效果：敌我双方以BRV为0的状态开始战斗
→宝箱：ヲルバのビーズ
→援护角色：蒂娜



•腐败预感的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV6以下
→纹章效果：敌我双方BRV提升、条件饰品的倍率×5
→召唤石：恶魔墙
→援护角色：蒂娜
•世界地图移动中
→宝箱：1000 GIL、1000 GIL
→地图技能：BRVダウン
•毁灭预感的歪曲之扉•••红
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→等级限制：LV12以下
→纹章效果：魔法攻击会心率提升、地图勇气值提升
→宝箱：2000 GIL
•世界地图移动中
→地图技能：KPギャンブル
•断季的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV14以下
→纹章效果：魔法攻击会心率提升、条件饰品的倍率×5
→宝箱：ゴーストのボロ布

3章 展现意志之道（意思が示す道）
角色：蒂娜（ティナ）

•悲哀之雪的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV2以下
→纹章效果：条件饰品的倍率×5

→宝箱：勇気の香、1994 GIL
→援护角色：洋葱骑士
•世界地图移动中
→宝箱：ピンクのしっぽ、ロゼッタ石、500 GIL
→地图技能：アシストチャージ、BRVダウン
•冰冻大地的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV5以下
→纹章效果：条件饰品的倍率×5
→宝箱：ゴーストのボロ布、シアンドロップ
→援护角色：洋葱骑士
•世界地图移动中
→宝箱：アルラウネの小枝、1500 GIL
→地图技能：ケアル
•孤独与背叛的歪曲之扉•••蓝
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→纹章效果：魔法攻击会心率提升、敌我双方以BRV为0的状态开始战斗
→宝箱：ホワイトドロップ
•溶雪的歪曲之扉•••红
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→等级限制：LV8以下
→纹章效果：条件饰品的倍率×5、敌我双方BRV提升
→宝箱：ミスリル
•世界地图移动中
→地图技能：KPギャンブル
•琉康的歪曲之扉•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→纹章效果：敌我双方BRV提升
→宝箱：3000 GIL
→援护角色：克劳德



•被隐藏意志的歪曲之扉•••红
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→等级限制：LV13以下
→纹章效果：魔法攻击会心率提升、魔法攻击力为0、地图勇气值提升
→援护角色：克劳德

•世界地图移动中
→宝箱：ピンクのしっぽ、浮遊大陸の宝石、1000 GIL
•克雷森特莱克的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV16以下
→纹章效果：敌我双方以BRV为0的状态开始战斗、敌我双方BRV提升、KP条件达成后追加1KP
→宝箱：1000 GIL
→援护角色：克劳德

4章 月之指引（月の導き）

角色：塞西尔（セシル）

•凶恶亡者的歪曲之扉（荒ぶる亡者のひずみ）•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV2以下
→纹章效果：敌我双方BRV提升
→宝箱：暗黒の剣
→援护角色：弗利奥尼尔
•世界地图移动中
→宝箱：ミスリル、暗黒の兜、1991 GIL
→地图技能：BRVチャージ
•遥望湾岸的歪曲之扉（湾岸を望むひずみ）•••红
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→等级限制：LV5以下
→纹章效果：魔法攻击会心率提升、物理攻击会心率提升
→援护角色：泰达
•世界地图移动中
→宝箱：ピンクのしっぽ
→地图技能：ケアル
•孤立于尽头的歪曲之扉（果てに孤立するひずみ）•••蓝
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→纹章效果：条件饰品的倍率×5、战斗开始时BRV为0
→宝箱：シェルシールド
•不条理和奇迹的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV12以下
→纹章效果：饰品保护、敌我双方以BRV为0的状态开始战斗
→召唤石：梅佳斯三姐妹
•世界地图移动中
→宝箱：ロゼッタ石
→地图技能：KPギャンブル
•深湖的歪曲之扉•••红
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→等级限制：LV15以下

→纹章效果：KP条件达成后追加1KP
→宝箱：暗黒の鎧
•世界地图移动中
→宝箱：バンガの歯、2000 GIL
→地图技能：ケアル
•咕噜咕的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV18以下
→纹章效果：条件饰品的倍率×5、敌我双方BRV提升
→宝箱：暗黒の盾



5章 受托之力（託された力）

角色：泰达（ティーダ）

•凶恶亡者的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV2以下
→纹章效果：物理攻击会心率提升
→宝箱：オフィシャルボール
→援护角色：塞西尔
•世界地图移动中
→宝箱：ロゼッタ石、忍耐の香、2001 GIL、2000 GIL
→地图技能：怪音波
•遥望湾岸的歪曲之扉•••红
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→等级限制：LV3以下
→纹章效果：物理攻击会心率提升
→援护角色：弗利奥尼尔
•世界地图移动中
→宝箱：ミスリル、2000 GIL
•贤者之道的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV5以下
→纹章效果：KP条件达成后追加1KP、敌我双方BRV提升
→召唤石：利维亚桑
→援护角色：弗利奥尼尔
•世界地图移动中
→宝箱：ピンクのしっぽ
→地图技能：メーザーアイ
•克雷森特莱克的歪曲之扉•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→纹章效果：敌我双方以BRV为0的状态开始战斗、敌我双方BRV提升、条件饰品的倍率×5
→宝箱：1000 GIL
•步向预言湖的歪曲之扉•••红
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→等级限制：LV11以下
→纹章效果：物理攻击会心率提升、条件饰品的倍率×5
→宝箱：チョコボの骨粉
•世界地图移动中
→地图技能：KPギャンブル
•被压抑之黑暗的歪曲之扉•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→纹章效果：条件饰品的倍率×5、敌我双方BRV提升、敌我双方以BRV为0的状态开始战斗
→宝箱：ゴールド、1000 GIL
→援护角色：弗利奥尼尔
•相遇与背叛的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV14以下
→纹章效果：条件饰品的倍率×5
→宝箱：いやしの兜
→援护角色：弗利奥尼尔
•世界地图移动中
→宝箱：ピンクのしっぽ
→地图技能：ケアル
•咕噜咕的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV18以下
→纹章效果：物理攻击会心率提升
→宝箱：ブラックプリンの薄皮



6章 梦想的花蕾（夢の蕾）

角色：弗利奥尼尔（フリオニール）

•孤立于尽头的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV2以下



→纹章效果：条件饰品的倍率×5
→宝箱：2000 GIL、2000 GIL
→援护角色：泰达
•世界地图移动中
→宝箱：ロゼッタ石、1000 GIL
→地图技能：KPギャンブル
•步向预言湖的歪曲之扉•••红
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→等级限制：LV6以下
→纹章效果：物理攻击会心率提升、魔法攻击会心率提升
→宝箱：ヤシャス山の砂利
•世界地图移动中
→地图技能：ケアル
•被压抑之黑暗的歪曲之扉•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→纹章效果：条件饰品的倍率×5、敌我双方BRV提升、敌我双方以BRV为0的状态开始战斗
→宝箱：フルメタルロッド
→援护角色：泰达
•相遇与背叛的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV14以下
→纹章效果：魔法攻击会心率提升
→宝箱：1988 GIL
→援护角色：泰达
•伟大意志的歪曲之扉（大いなる意思のひずみ）•••红
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→等级限制：LV8以下
→纹章效果：条件饰品的倍率×5
→宝箱：ゴールド
•世界地图移动中
→宝箱：モーグリの毛、神秘の香
→地图技能：BRVチャージ、KPギャンブル
•悲鸣的歪曲之扉（悲しき叫びのひずみ）•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV16以下
→纹章效果：敌我双方BRV提升
→宝箱：ピンクのしっぽ、ピンクのしっぽ

7章 孤高的决意（孤高の決意）

角色：斯科尔（スコール）

•小小沙漠的歪曲之扉（小さき砂漠のひずみ）•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV2以下
→纹章效果：物理攻击会心率提升
→宝箱：勇気の香
•世界地图移动中
→宝箱：神秘の香、1000 GIL、1000 GIL、2000 GIL
→地图技能：メーザーアイ
•米拉杰北的歪曲之扉（ミラージュ北のひずみ）•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV4以下
→纹章效果：敌我双方BRV提升、条件饰品的倍率×5
→召唤石：亚历山大
•世界地图移动中
→宝箱：勇気の香木、ロゼッタ石、イーファのしずく、1000 GIL、1999 GIL
→地图技能：KPギャンブル
•米拉杰东的歪曲之扉（ミラージュ東のひずみ）•••红
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→等级限制：LV7以下
→纹章效果：KP条件达成后追加1KP、地图勇气值提升
•世界地图移动中
→宝箱： 1000 GIL
→地图技能：ケアル
•赞水泉的歪曲之扉（水をたたえる泉のひずみ）•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→纹章效果：地图勇气值提升
→宝箱：うまい魚のウロコ
•过往行路的歪曲之扉（かつての行路のひずみ）•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV13以下
→纹章效果：KP条件达成后追加1KP、地图勇气值提升
→宝箱：リボルバー
•世界地图移动中
→宝箱：かがやく金属片、1000 GIL
•鲁菲因北的歪曲之扉（ルフェイン北のひずみ）•••蓝

→KP条件：90秒内战斗胜利

→纹章效果：敌我双方BRV提升、条件饰品的倍率×5

→宝箱：イーファのしずく

•鲁菲因南的歪曲之扉（ルフェイン南のひずみ）•••红

→KP条件：90秒内战斗胜利

→等级限制：LV16以下

→纹章效果：KP条件达成后追加1KP、敌我双方BRV提升



8章 坚信的心情（信じる気持ち）

角色：吉坦（ジタン）

•小小沙漠的歪曲之扉•••红

→KP条件：90秒内战斗胜利

→等级限制：LV2以下

→纹章效果：KP条件达成后追加1KP

→宝箱：破壊の香木、1500 GIL

→援护角色：巴兹

•世界地图移动中

→宝箱：ピンクのしっぽ、ロゼッタ石

→地图技能：EXチャージ、KPギャンブル

•所受试炼的歪曲之扉（与えられた試練のひずみ）•••红

→KP条件：90秒内战斗胜利

→等级限制：LV3以下

→纹章效果：敌我双方BRV提升、敌我双方以BRV为0的状态开始战斗、物理攻击会心率提升

→宝箱：2000 GIL

→援护角色：巴兹

•世界地图移动中

→宝箱：1000 GIL

•鲁菲因南的歪曲之扉•••红

→KP条件：60秒内勇气崩坏

→等级限制：LV7以下

→纹章效果：KP条件达成后追加1KP

•世界地图移动中

→宝箱：トリトンダガー、モーグリの毛

→地图技能：ケアル、KPチェンジ

•琉康的歪曲之扉•••蓝

→KP条件：60秒内勇气崩坏

→宝箱：チョコボの骨粉

→援护角色：斯科尔

•伟大意志的歪曲之扉•••红

→KP条件：60秒内勇气崩坏

→等级限制：LV12以下

→纹章效果：条件饰品的倍率×5

→宝箱：ブラックプリンの薄皮

→援护角色：斯科尔

•世界地图移动中

→宝箱：3000 GIL

→地图技能：ケアル、EXチャージ

•空洞眼眸的歪曲之扉（虚ろな瞳のひずみ）•••蓝

→KP条件：60秒内勇气崩坏

→纹章效果：地图勇气值提升

→宝箱：ゴールド

•被继承之记忆的歪曲之扉•••红

→KP条件：90秒内战斗胜利

→等级限制：LV16以下

→纹章效果：条件饰品的倍率×5、敌我双方BRV提升



9章 寻宝（お宝探し）

角色：巴兹（バッツ）

•熊熊燃烧之业火的歪曲之扉（燃え盛る業火のひずみ）•••红

→KP条件：90秒内战斗胜利

→等级限制：LV2以下

→纹章效果：物理攻击会心率提升、战斗中物理攻击力为0

•世界地图移动中

→宝箱：ラフレシアの枝

→地图技能：くらやみ

•束缚与逃亡的歪曲之扉（束縛と逃亡のひずみ）•••红

→KP条件：60秒内勇气崩坏

→等级限制：LV7以下

→纹章效果：物理攻击会心率提升、敌我双方以BRV为0的状态开始战斗

→宝箱：ブルードロップ、1992 GIL

→召唤石：菲尼克斯
•世界地图移动中
→宝箱：ロゼッタ石
→地图技能：EXチャージ
•空洞眼眸的歪曲之扉•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→纹章效果：敌我双方以BRV为0的状态开始战斗、战斗开始时己方BRV为0、物理攻击会心率提升
→宝箱：ゴールド
•被继承之记忆的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV9以下
→纹章效果：条件饰品的倍率×5、敌我双方BRV提升
•世界地图移动中
→地图技能：メーザーアイ
•伟大意志的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV11以下
→纹章效果：条件饰品的倍率×5
•世界地图移动中
→宝箱：3000 GIL
•琉康的歪曲之扉•••蓝
→KP条件：90秒内战斗胜利
→纹章效果：战斗开始时己方BRV为0、敌我双方BRV提升、装备效果无效、地图勇气值提升
→宝箱：ヲルバのビーズ
•被创造之生命的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV16以下
→纹章效果：敌我双方BRV提升
→宝箱：ムーの毛
→援护角色：斯科尔



10章 继承意志之人（意思を継ぐ者）

角色：光之战士

•消逝王国的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV2以下
→纹章效果：物理攻击会心率提升
→宝箱：グリーンドロップ、バジリスクの石塊
•世界地图移动中
→宝箱：2000 GIL
→地图技能：メーザーアイ
•凶恶亡者的歪曲之扉•••红
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→等级限制：LV6以下
→纹章效果：物理攻击会心率提升、区域上的战斗开始前回复体力
→召唤石：巴哈姆特
•世界地图移动中
→宝箱：2000 GIL
→地图技能：ケアル
•鲁菲因南的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV9以下
→纹章效果：区域上的战斗开始前回复体力、敌我双方以BRV为0的状态开始战斗
→宝箱：ゴールド
•世界地图移动中
→宝箱：ブラックプリンの薄皮、ロゼッタ石、2000 GIL
→地图技能：KPギャンブル
•小小沙漠的歪曲之扉•••蓝
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→宝箱：1987 GIL
•所超越试炼的歪曲之扉（乗り越えた試練のひずみ）•••红
→KP条件：60秒内勇气崩坏
→等级限制：LV13以下
→纹章效果：区域上的战斗开始前回复体力、物理攻击会心率提升
→宝箱：ツノガイの鎧
•世界地图移动中
→宝箱：ゴールド
→地图技能：BRVチャージ
•正义冲突的歪曲之扉•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利
→等级限制：LV15以下
→纹章效果：区域上的战斗开始前回复体力、地图勇气值提升
→宝箱：KP提升（地图技能）
•世界地图移动中
→宝箱：うまい魚のウロコ
→地图技能：ケアル、KPギャンブル
•遍地不幸的歪曲之扉（あまねく不幸のひずみ）•••红
→KP条件：90秒内战斗胜利

→等级限制：LV18以下

→纹章效果：物理攻击会心率提升、敌我双方BRV提升

→宝箱：イーファのしずく、3000 GIL



終章 轮回的终结（輪廻の終わり）

角色：组队战

•通向异界的歪曲之扉•••红

→KP条件：90秒内战斗胜利

→等级限制：LV23以下

→纹章效果：条件饰品的倍率×5

→宝箱：28000 GIL

•世界地图移动中

→宝箱：ガーゴイルの石塊、20000 GIL

→地图技能：BRVチャージ、メーザーアイ

•不断重复之惨剧的歪曲之扉•••蓝

→KP条件：90秒内战斗胜利

→纹章效果：魔法攻击会心率提升、地图勇气值提升

→宝箱：エピタフの石材

•被夺走纯洁的歪曲之扉•••蓝

→KP条件：90秒内战斗胜利

→纹章效果：魔法攻击会心率提升

→宝箱：磨いた原石

•被创造之生命的歪曲之扉•••红

→KP条件：60秒内勇气崩坏

→等级限制：LV28以下

→纹章效果：地图勇气值提升

→宝箱：リザードマンの皮膚、29000 GIL

•世界地图移动中

→宝箱：樹人の枝、シルバリオのツメ

→地图技能：EXチャージ

•悲鸣的歪曲之扉•••蓝

→KP条件：90秒内战斗胜利

→纹章效果：敌我双方BRV提升

→宝箱：ウェアラットのツメ

•被继承之记忆的歪曲之扉•••红

→KP条件：90秒内战斗胜利

→等级限制：LV30以下

→纹章效果：魔法攻击会心率提升、敌我双方BRV提升

→宝箱：スコーピオン

•世界地图移动中

→宝箱：ズーの羽毛



→地图技能：アシストチャージ、怪音波

•空洞眼眸的歪曲之扉•••蓝

→KP条件：90秒内战斗胜利

→宝箱：コカトリスの羽毛

•束缚与逃亡的歪曲之扉•••红

→KP条件：90秒内战斗胜利

→等级限制：LV33以下

→纹章效果：物理攻击会心率提升、战斗开始时己方BRV为0

→宝箱：クリスタル、28000 GIL

•世界地图移动中

→宝箱：千年亀の甲羅

→地图技能：BRVダウン

•熊熊燃烧之业火的歪曲之扉•••红

→KP条件：60秒内勇气崩坏

→等级限制：LV36以下

→纹章效果：战斗前回复体力、战斗开始时己方BRV为0

→宝箱：サンブレード、26000 GIL

•世界地图移动中

→宝箱：万年亀の甲羅

•遍地不幸的歪曲之扉•••红

→KP条件：90秒内战斗胜利

→等级限制：LV40以下

→纹章效果：物理攻击会心率提升、敌我双方BRV提升

→宝箱：コレルの鉱石、ヒヒイロカネ、29000 GIL

•世界地图移动中

→宝箱：ナルシェの鉱石、グルグ鋼材

•唯一救赎的歪曲之扉（ひとつの救済のひずみ）•••红

→KP条件：90秒内战斗胜利

→等级限制：LV42以下

→纹章效果：地图勇气值提升



→宝箱：クロスチェイン（地图技能）、BRVチャージ（地图技能）、怪音波（地图技能）、さらっとした布、ウォルスの織物、27000 GIL

•世界地图移动中

→宝箱：スカルナイトの骨片

•混沌的尽头（混沌の果て）•••红

→KP条件：战斗胜利

→等级限制：LV45以下

→纹章效果：条件饰品的倍率×5（02层）、地图勇气值提升（02层）、敌我双方BRV提升（03层）、敌我双方以BRV为0的状态开始战斗（03层）、地图勇气值提升（03层）

→宝箱：31000 GIL（01层）

“最后的战斗”通关后追加项目

PP商店追加项目

•卡奥斯（カオス）（CPU）
•战斗场景：混沌の果て、混沌の果て(真)



“不为人知的故事”

◆角色：组队战

这一部分故事模式的推进方式与“第12次战斗”和“最后的战斗”相同，皆是在世界地图上找到红色的歪曲之扉，并完成该歪曲之扉即可。但是由于此故事模式下不存在章节，且游戏一开始没有任何剧情，很容易让人摸不着头脑该怎样进行下去。

在世界地图上除了有前两次战斗中相同的部分外，还追加了传送石（テレポストーン），所以这部分的自由性比较高，且游戏的重点在于解放各地区的歪曲之扉。

以能够最速挑战真•卡奥斯（デスペラードカオス）为目的，如下是最短行程：

•利用传送石来到土精灵的洞窟（アースの洞窟），完成腐坏大地的裂口（腐りゆく大地の裂け目）。

•利用传送石来到克雷森特莱克（クレセントレイク），完成鲁菲因南的歪曲之扉。

•利用传送石来到试炼之城（試練の城），完成所超越试炼的歪曲之扉。

•徒步移动到混沌大陆（混沌の大陸）后，完成束缚与逃亡的歪曲之扉。

•完成位于混沌大陆浮岛上的遍地不幸的歪曲之扉和唯一救赎的歪曲之扉。

•最后完成混沌的尽头。

■**要点：**此部分内容可以使用混沌阵营的角色，如果觉得角色等级不够，可以在对战模式中事先给角色升级后进行。

“不为人知的故事”通关后追加项目

PP商店追加项目

•追加真•卡奥斯的使用权



“报告书”

此部分游戏的推进模式在于阅读“报告书”中的内容，当出现蓝色字体时就表示该部分存在剧





情或者战斗，按下□键后确认即可开始游戏内容。以下是全“报告书”的入手方法：

■**要点**：此部分内容中需要使用混沌阵营的角色，如果觉得角色等级不够，可以在对战模式中事先给角色升级后进行。



报告书	入手方法
継承された記憶-01-	完成“第12次战斗”的1章
継承された記憶-02-	完成“第12次战斗”的2章
継承された記憶-03-	完成“第12次战斗”的4章
継承された記憶-04-	完成“第12次战斗”的6章
継承された記憶-05-	完成“第12次战斗”的7章
継承された記憶-06-	完成“第12次战斗”的终章
継承された記憶-07-	完成“第12次战斗”的终章
探査記録	完成“最后的战斗”的1章
研究員の手記より-1-	完成“最后的战斗”的2章
研究員の手記より-2-	完成“最后的战斗”的5章
研究員の手記より-3-	完成“最后的战斗”的6章
ある男の独白	完成“最后的战斗”的9章
竜の言葉　その断片	完成“最后的战斗”的终章 不断重复之惨剧的歪曲之扉
実験記録-01-	完成“最后的战斗”的终章 被创造之生命的歪曲之扉
実験記録-02-	完成“最后的战斗”的终章 被继承之记忆的歪曲之扉
実験記録-03-	完成“最后的战斗”的终章 束缚与逃亡的歪曲之扉
異説-01-	完成“最后的战斗”的终章 遍地不幸的歪曲之扉
異説-02-	完成“不为人知的故事”　腐坏大地的裂口
異説-03-	完成“不为人知的故事”　鲁菲因南的歪曲之扉
異説-04-	完成“不为人知的故事”　混沌的尽头

隐藏角色

游戏中共有5位隐藏角色，当然如果要算上一开始就必须在PP商店购买的混沌阵营的角色的话，也就更多了（笑）。以下将介绍5名隐藏角色的出现方法：



隐藏角色	出现方法
夏托托（シャントット）	“第12次战斗”通关后于PP商店购买
加布拉斯（ガブラス）	“第12次战斗”通关后于PP商店购买
普利修（プリッシュ）	完成“报告书”中的“探査記録”部分后，于PP商店购买
吉尔伽美什（ギルガメッシュ）	完成“报告书”中的“探査記録”部分后，于PP商店购买
真•卡奥斯（デスペラードカオス）	打倒“不为人知的故事”中位于混沌的尽头的真•卡奥斯后，于PP商店购买

全召唤兽中日文对照表及效果说明表

日文名	中文名	效果
イフリート	伊芙利特	勇气值增加到1.5倍。AUTO：获得地图勇气值时
シヴァ	希瓦	短时间内封印对手的勇气值上升。AUTO：对手勇气值为0时
ラムウ	拉姆	短时间内封印对手的召唤兽。AUTO：获得地图勇气值时
カーバンクル	卡班克尔	将对手的勇气值变为和自己一样。AUTO：己方勇气值为0时
マジックポット	魔法壶	复制对手的勇气值。AUTO：对手的勇气值变为初始值3倍时
デモンズウォール	恶魔墙	短时间防御己方勇气值。AUTO：己方勇气值为初始值一半时
メーガス三姉妹	梅佳斯三姐妹	削减对手一半的勇气值，短时间内其初始值也会削减一半。 AUTO：获得地图勇气值时
オーディン	奥丁	以50%的几率使对手勇气崩坏。AUTO：濒死时
フェニックス	菲尼克斯	短时间封印勇气崩坏，且勇气值恢复到初始值 AUTO：己方勇气值为初始值一半时
アレクサンダー	亚历山大	短时间内固定勇气值。AUTO：获得地图勇气值时
リヴァイアサン	利维亚桑	短时间降低对手的勇气值。AUTO：获得地图勇气值时
バハムート	巴哈姆特	短时间内提升勇气值。 AUTO：己方勇气值为初始值一半时
チョコボ	陆行鸟	随机更改敌我双方的勇气值
モーグリ	莫古利	到使用前都还不知道会发生什么（随机）
マンドラゴラ	曼陀罗	短时间内勇气值恢复到初始值
ボム	波姆	一段时间后发动，以己方勇气值给与对手勇气值伤害
アスラ	阿修罗	针对对手的召唤兽，随机发动“破坏”、“封印”、“强制使用”的其中一种
タイタン	泰坦	短时间若受到体力攻击，勇气值增加3倍
アトモス	阿特莫斯	短时间若受到体力攻击，吸收对手2倍勇气值
鉄巨人	铁巨人	短时间若受到体力攻击，削减对手一半勇气值
サボテンダー	仙人掌	削减对手1000的勇气值
トンベリ	顿贝利	一段时间后发动，受到的体力攻击伤害将变为给与对手的勇气攻击伤害
モルボル	摩尔波尔	短时间内越是接近对手，越能将对手的勇气值降低更多
オルトロス	奥尔特罗斯	短时间内看不到勇气值
テュポーン	杜邦	吹走对手勇气值中的一个数字
デスゲイズ	德斯盖兹	将为5的倍数的勇气值实行勇气崩坏
ベヒーモス	巨兽河马	勇气值增加2倍，但以后会迅速降低
コヨコヨ	外星人	削减一半勇气值，但以后会迅速增加
リッチ	土之精灵•里奇	一段时间后发动，将对手勇气值变为0
マリリス	火之精灵•玛丽利斯	一段时间后发动，固定对手的勇气值
クラーケン	水之精灵•克拉肯	一段时间后发动，交换相互的勇气值
ティアマット	风之精灵•泰玛特	一段时间后发动，勇气值增加3倍
スカルミリョーネ	土天王•骸骨米隆尼	对手若使用召唤兽即发动，将对手勇气值变为0
カイナッツォ	水天王•凯纳佐	对手若使用召唤兽即发动，固定对手勇气值
バルバリシア	风天王•巴尔巴利西娅	对手若使用召唤兽即发动，交换相互的勇气值
ルビカンテ	火天王•鲁比坎特	对手若使用召唤兽即发动，勇气值增加3倍
ギルガメッシュ	吉尔伽美什	若能发动最强之剑，勇气值增加3倍
アルテマウェポン	创世武器	一定时间后使对手勇气崩坏
オメガ	欧米茄	短时间内大幅降低对手的勇气值
カルコブリーナ	卡尔科布雷纳	解除对手的勇气崩坏状态
バブイルの巨人	巴别巨人	将敌我双方勇气值的30%归为地图勇气值
シルドラ	希尔德拉	打消发动中的召唤兽效果
堕天使アルテマ	堕天使•阿尔特玛	短时间内援护角色受攻击或者EX破坏时，获得地图勇气值
死の天使ザルエラ	死天使•萨尔艾拉	对手的勇气值为9999时发动，使其勇气崩坏
ブリュンヒルデ	布伦希尔特	地图勇气值增加2倍，短时间内勇气初始值2倍
ヘカトンケイル	赫克顿盖尔	将地图勇气值变为0
ランドウォーム	大沙虫	短时间内越是远离对手，越能将对手的勇气值降低更多

2011年NDS&3DS 游戏发售表

《Red Stone DS》和《财宝报告》恐怕是NDS最后几个值得期待的游戏了。5月之后貌似还没有什么像样的日式游戏公布，欧美掌机游戏一向不容乐观。3DS游戏《飞行俱乐部》应该是不错，还有《深渊传说》。真正让我心动的3DS游戏在6月，留着下期再说。 文/硬核

4月 本月关注：毁灭公爵 临界质量、对战与收服！口袋妖怪打字练习DS、雷神托尔

日期	中文名	原名	厂商	类型
7日	好想告诉你 传达的感情	君に届け ～伝えるキモチ～	NBGI	AVG
7日	真·翡翠の雫緋色の欠片2 DS	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS	Idea Factory	AVG
12日	Rio	Rio	THQ	ETC
12日	Squinkies	Squinkies	Activision	ACT
14日	化妆品乐园 公主生活	Cosmetic Paradise Princess Life	Global A	ETC
15日	儿童神秘故事	Junior Mystery Stories	Avanquest	PUZ
15日	神秘故事 远古神灵的诅咒	Mystery Stories: Curse of the Ancient Spirits	Avanquest	PUZ
15日	菲尔泰勒飞镖	Phil Taylor's Power Darts	Funbox Media	SPG
19日	毁灭公爵 临界质量	Duke Nukem Trilogy: Critical Mass	Deep Silver	ACT
21日	对战与收服！口袋妖怪打字练习DS	バトル＆ゲット！ ポケモンタイピングDS	Nintendo	ETC
21日	名侦探柯南 苍蓝宝石的轮舞曲	名探偵コナン 蒼き宝石の輪舞曲	NBGI	ACT
21日	妖精的尾巴 卡尔迪亚大圣堂	Original story from FAIRY TAIL 激突！カルディア大聖堂	Hudson	RPG
21日	东大将棋 名人战道场DS	東大将棋 名人戦道場DS	NCS	TAB
22日	好莱坞档案 谋杀现场	Hollywood Files: Murder on the Scene	Foreign Media	PUZ
28日	薄樱鬼 游戏录	薄桜鬼 遊戯録	Idea Factory	AVG
28日	美丽生活2	きれいずきん生活2	Columbia Music	ETC
28日	雷神托尔	Thor: God of Thunder	SEGA	ACT

5月 本月关注：红石DS 被赤色意志引导的人们、美国队长 超级战士

日期	中文名	原名	厂商	类型
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	Disney	AAVG
17日	蛋糕工坊	Cake Mania: Main Street	Majesco	PUZ
18日	国际象棋进击	Chess Attack	Mentor Interactive	TAB
24日	功夫熊猫2	Kung Fu Panda: Kaboom of Doom	THQ	ACT
26日	红石DS 被赤色意志引导的人们	RED STONE DS ~赤き意志に導かれし者たち~	GameOn	ARPG
26日	Treasure Report 机械装置的遗产	トレジャーリポート 機械じかけの遺産	NBGI	AVG
31日	美国队长 超级战士	Captain America: Super Soldier	SEGA	ACT

4月 本月关注：海贼王 无限巡航SP、十项全能 极限

日期	中文名	原名	厂商	类型
1日	好莱坞罪行3D	James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	PUZ
7日	立体忍者	Cubic Ninja	AQ Interactive	PUZ
7日	海贼王 无限巡航SP	ワンピース：アンリミテッドクルーズ スペシャル	NBGI	ACT
15日	吹气球2	Balloon Pop 2	UFO Interactive	ACT
28日	十项全能 极限	Deca Sports Extreme	HUDSON	SPG

5月 本月关注：海贼王 无限巡航SP、十项全能 极限、深渊传说、死或生 维度

日期	中文名	原名	厂商	类型
3日	双笔运动	DualPenSports	NBGI	SPG
10日	吹气球2	Balloon Pop 2	UFO Interactive	ACT
17日	海绵宝宝 涂鸦裤子	SpongeBob Squigglepants	THQ	ETC
19日	动物乐园 动物园制造	Animal Resort: Dobutsuen o Tsukurou!!	MMV	SIM
19日	深渊传说	Tales of the Abyss	NBGI	ARPG
26日	超级黑巴斯 3D魂	Super Black Bass: 3D Soul	Starfish SD	SPG
31日	死或生 维度	Dead or Alive: Dimensions	Tecmo Koei	FTG

*由于日本地震的影响，3DS游戏的发售日期近期变化较大，本表仅供参考。

2010年PSP游戏发售表

《啪嗒砰3》一个劲延期，不知道SCE这次出了什么问题。4月份有好几个RPG和AVG大作，还有《职业棒球之魂2011》这样的棒球精品游戏。萝卜爱好者肯定最期待《第二次机器人大战Z 破界篇》。恋爱AVG游戏在PSP上依然保持强劲的推出速度，每个月都有很多。 文/剑纹

4月 本月关注：啪嗒砰3、第二次机器人大战Z 破界篇、女神异闻录2 罪、最后的约束的故事

日期	中文名	原名	厂商	类型
7日	汝名艾丽斯	Are You Alice?	Idea Factory	AVG
7日	地球防卫军2 携带版	地球防衛軍2 PORTABLE	D3P	ACT
7日	石榴石的摇篮携带版 键之姬巫女	ガーネット・クレイドル ポータブル～鍵の姫巫女～	Idea Factory	AVG
7日	公主国境携带版	プリンセスフロンティアポータブル	Alchemist	AVG
12日	啪嗒砰3	Patapon 3	SCE	ACT
14日	第二次机器人大战Z 破界篇	第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇	NBGI	SRPG
14日	职业棒球之魂2011	プロ野球 スピリッツ2011	KONAMI	SPG
14日	女神异闻录2 罪	Persona 2: Tsumi	Atlus	RPG
21日	高校狂师	ガチトラ！-暴れん坊教師 in High School-	Spike	ACT
21日	S.Y.K莲开传 携带版	S.Y.K ～蓮咲伝～ Portable	Idea Factory	AVG
21日	SNK街机经典 零	SNK ARCADE CLASSICS 0	SNK Playmore	ETC
28日	晨曦时、梦见兮	あさき、ゆめみし	Quinrose	AVG
28日	冬宫 暗之巫女与众神之戒	エルミナージュ ～闇の巫女と神々の指輪～	Starfish SD	RPG
28日	最后的约束的故事	最後の約束の物語	Image Epoch	AVG
28日	星座彼氏冬季篇携带版	Starrysky ~in Winter~ ポータブル	Asgard	AVG
29日	少女恋上姐姐2 携带版	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～	Alchemist	AVG




↑国内机战游戏的粉丝也很多，看到这个肯定高兴。



↑如今这种玩法讲究，画面另类的游戏已经越来越少了。

5月 本月关注：秋叶原之旅、纸箱战机

日期	中文名	原名	厂商	类型
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	Disney	AAVG
12日	心跳水浒传	どきどきすいこでん	Irem	RPG
12日	星之梦	planetarian ～ちいさなほしのゆめ～	Prototype	AVG
12日	凉宫春日的追想	涼宮ハルヒの追想	NBGI	AVG
19日	秋叶原之旅	AKIBA'S TRIP	Acquire	ACT
19日	冈尼尔 魔枪的军神与英雄战争	グングニル 魔槍の軍神と英雄戦争	Atlus	SRPG
26日	纸箱战机	ダンボール戦機	Level-5	ACT
26日	纯白交响曲 六朵花	ましろ色シンフォニー *mutsu-no-hana	Comfort	AVG
26日	秋之回忆 拉钩钩的回忆	メモリーズオフ ゆびきりの記憶	5pb	AVG
26日	出击！少女们的战场2	出撃！！乙女たちの戦場2～天翔ける衝撃の絆～	System Soft	SLG







←这款打着吸血鬼幌子的当街扒衣服游戏很有才。

游戏发售表◆关注新游戏发售情况，以便做到运筹帷幄。


PHOZON
PHOZON
RIDGE RACER 3D
TM